MAGIUS Multiple Assignable Game Interface for Universal System
[富士見汎用システム]

新世紀エヴァンゲリオンRPG
決戦！第3新東京市

泥士朗/実験室

富士見文庫

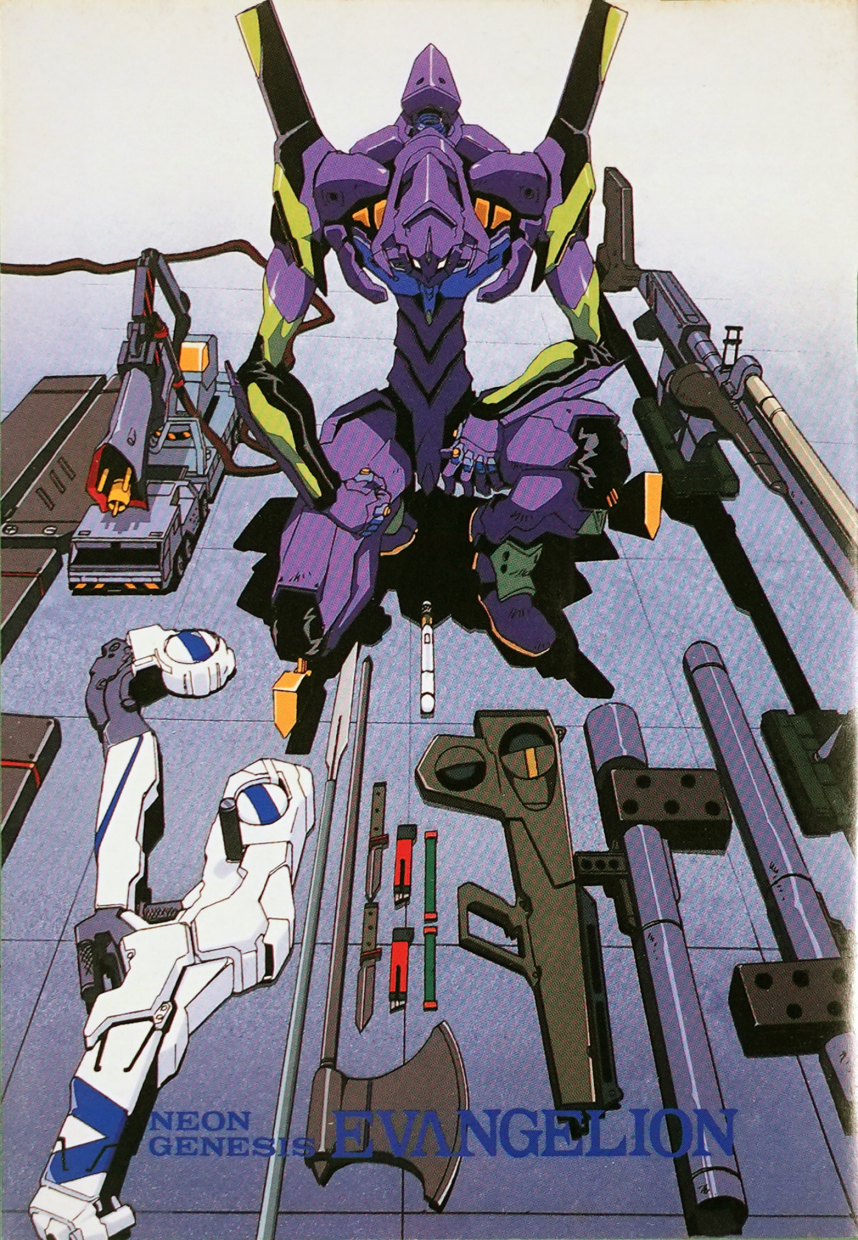
ひとつのルールで無限の可能性……それが

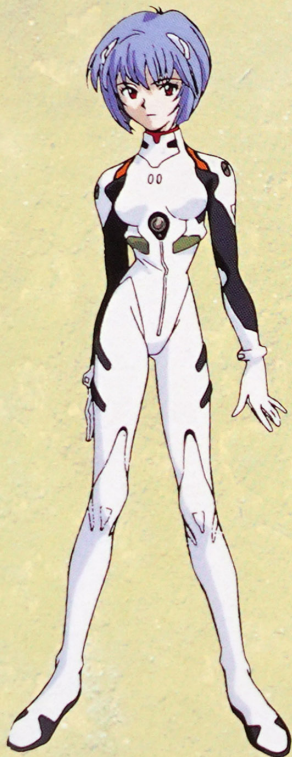
シリーズ

① MAGIUSスタートブック
② 五竜亭RPG 五竜亭の大騒動！
③ モンスターメーカー学園RPG 学園祭編
④ スレイヤーズRPG ナーガ様といっしょ♡
⑤ 天地無用！RPG 天地争奪戦
⑥ ロケットガールRPG
⑦ 蓬萊学園RPG 蓬萊83分署
⑧ スレイヤーズRPG だんぢょん大作戦！
⑨ サイレントメビウスRPG
⑩ セイバーマリオネットJ-RPG ぼくだけのアリシア
⑪ 天地無用！RPG 騒動無用！
⑫ それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコRPG ゲットレディ、GO！
⑬ 新世紀エヴァンゲリオンRPG 決戦！第3新東京市

富士見ドラゴンブック
新世紀エヴァンゲリオンRPG
決戦！第3新東京市
泥士朗/実験室
富士見文庫

NEON
GENESIS
EVANGELION

キャラクター設定

▼綾波レイ

零号機専属のパイロットで、初めてエヴァとシンクロしたファーストチルドレン。冷静沈着・無機的で人に心を開かないところがある

▲碇シンジ

エヴァ初号機の専属パイロットでＮＥＲＶの司令、碇ゲンドウの息子。他人を傷つけるのがこわくて反発できない性格を持つ

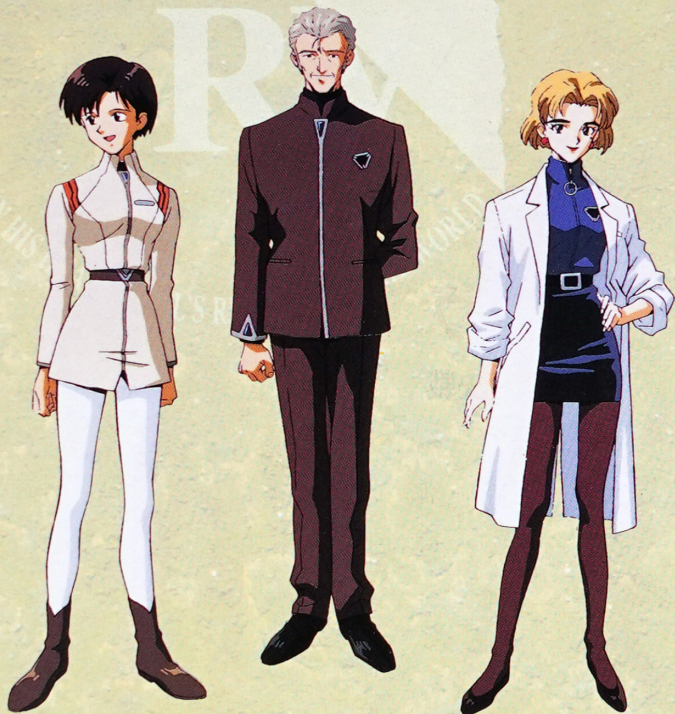
▲葛城ミサト

NERVの略戦作戦部に所属している。階級は一尉（のちに三佐となる)。使徒を迎撃するための作戦を指示する立場にいる

▼惣流・アスカ・ラングレー

ドイツからやってきた弐号機専属のパイロット。頭脳は明晰だが、性格がやや自己中心的で気位が高いところがある

▼冬月コウゾウ

ＮＥＲＶ副指令。使徒に対する作戦から外部工作などＮＥＲＶの雑務を一手に引き受けるゲンドウの女房役。趣味は将棋

▲伊吹マヤ

ＮＥＲＶの技術一課に所属するオペレータ。赤木リツコ博士の後輩で階級は二尉。少々潔癖性のきらいがある

▲赤木リツコ

ＮＥＲＶの技術開発部責任者。エヴァンゲリオンの技術面をサポートしている。物事をデータで判断してしまう悪い癖がある

NEON GENESIS EVANGELION

新世紀エヴァンゲリオンRPG

決戦！ 第3新東京市

泥士朗／実験室

13-13
富士見文庫

口絵原画　今石洋之
仕上げ　アートミック
本文イラスト　針玉ヒロキ
森山　忍

もくじ

第3章　使徒の説明

第5章　サンプルリプレイ　161

リファレンス　203

新世紀エヴァンゲリオンＲＰＧ
決戦！　第３新東京市

作品紹介

第1章

1. この本の内容

このゲームはTVアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」のMAGIUSサプリメントです。この本のルール説明は「新世紀エヴァンゲリオン」を見たことがある人向けに書かれてありますので、見たことないという人はまず作品を見ることをお薦めします。

なおTVアニメを収録したビデオやLDはキングレコードから、漫画やフィルムブックは角川書店からそれぞれ出ています。漫画の方は「月刊少年エース」で現在も連載中です(96年3月現在)。

●ゲームの内容

ゲームの舞台は主に第3新東京市。時期的にはアスカが登場した後から、トウジがフォースチルドレンに選ばれる前くらいまでになっています。

このゲームは(ゲームマスターを含めて)二〜五人で遊べるようになっており、第3新東京市に迫る使徒を殲滅・撃退することがゲームの目的となります。詳しくは「第2章

通常プレイの遊び方」以降を読んでください。
通常プレイでは第3新東京市のみの攻防を、発展プレイではそれ以外の地域での戦闘をフォローしています。

2. エヴァンゲリオンの説明

●新世紀エヴァンゲリオンのあらすじ

突如として起こった、南極大陸での大爆発。
……その結果、人類は津波、地震、異常気象、内乱、経済恐慌と考えられるかぎりの、ありとあらゆる災厄に見舞われた。都市は完全に破壊され、人類の大部分がそれから数年の間に死を迎えた。
これが、セカンドインパクトと呼ばれる史上最大の災厄である。
それから十五年。
わずかに生き残った人類は過酷な環境を生き抜き、再び文明を再興しようとした。
だが、復興しつつある文明を破壊しようとする意志が姿をあらわす。

それが、使徒であった。
そして物語は、その使徒を迎え撃つ第3新東京市から始まる。
父親の愛を知らない十四歳の少年、碇シンジ。数年ぶりに彼の前に姿をあらわした父・碇ゲンドウは、その彼に冷たく言い放つ。
人造人間エヴァンゲリオンに乗り、使徒と戦え……と。
父親が必要としているのは息子ではなく、エヴァと適応できる操縦者なのだ。そう知ったシンジはエヴァを拒絶しようとする。しかし、自分が乗らなければ重傷を負っている別の少女が乗せられると知ったとき、シンジは戦うことを決意した。
戦闘には勝った。
だが、少年の心には深い傷が残された。
他人から傷つけられないように、心を閉ざすシンジ。しかし、国連特務機関NERVでの生活の中で、少しずつ彼と心を通わせる人々があらわれた。
同居人でもある葛城ミサト三佐、エヴァ零号機のパイロットである綾波レイ、弐号機のパイロットである惣流・アスカ・ラングレー、親友の鈴原トウジや相田ケンスケ。
そして、NERVを通して感じる父の姿がそこにあった。激しい使徒との戦闘を交えて、

少年は大人へと成長していく。
だが、ストーリーの裏に見えかくれする「人類補完計画」とは？
また、国家クラスの権限を有する超法組織・ＮＥＲＶの裏には、どのような陰謀が潜んでいると言うのか？
多くの謎をはらんだまま、天使の名を持つ敵……使徒は、人類の前に立ちふさがる。

●キャラクター紹介

・碇シンジ（いかりしんじ）

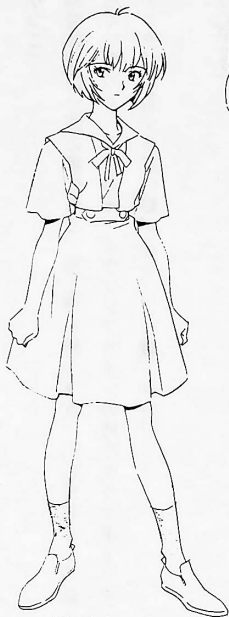
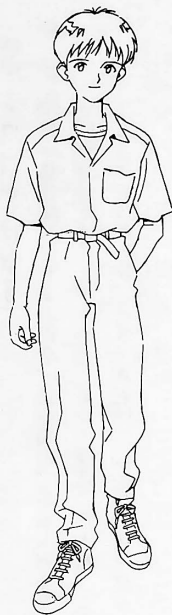
解　説／マルドゥック機関によって報告されたサードチルドレン。国連特務機関ＮＥＲＶの司令、碇ゲンドウの息子でもある。仕事にしか興味を示さない父に対して憎しみを覚えると同時に、父の愛情を求めている十四歳。複雑な家庭環境のため、傷つくことに臆病になっており、他人の主張に対して反発ができない。だが最近は葛城ミサトやアスカとの共同生活、学校での友達である鈴原トウジや相田ケンスケとの交流によって、少しずつ性格が明るくなってきた。エヴァ初号機の専属パイロット。

・葛城ミサト（かつらぎみさと）

解　説／国連特務機関ＮＥＲＶに所属する国際公務員。階級は三佐（登場時は一尉）で、戦術作戦部作戦局第一課課長。第3新東京市で一人暮らしをするはずだったシンジを引き取り、共同生活を始める。仕事はそれなりに有能だが、家事・炊事能力には難がある。ビール愛好家。

・綾波レイ（あやなみれい）

解　説／マルドゥック報告書で最初に確認された、ファーストチルドレン。エヴァ零号機の専属パイロットで、稼働試験中に事故にあい大ケガを負ったこともある。性格的には冷静沈着・無機的で人に心を開かない。だが、碇ゲンドウにだけは心を開いているようである。最近はシンジとも、少しずつではあるがコミュニケーションがとれるようになってきた。十四歳。

▲葛城ミサト

▲綾波レイ

▲碇シンジ

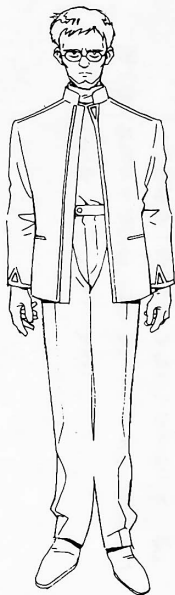
・惣流・アスカ・ラングレー（そうりゅう・あすか・らんぐれー）

解　説／マルドゥック報告書で確認された、セカンドチルドレン。ドイツからやってきたエヴァ弐号機の専属パイロット。頭脳明晰で、十四歳にして大学卒業資格を持つが、性格がやや自己中心的で気位が高い。ＮＥＲＶのドイツ支部から一緒だった加持リョウジを慕っている。

・赤木リツコ（あかぎりつこ）

解　説／ＮＥＲＶ技術開発部技術一課の責任者で、博士号を持つ才女。同じＮＥＲＶの葛城ミサトとは古くからの友人でもある。エヴァンゲリオンの技術面をサポートするが、物事をデータで判断する悪い癖がある。三十歳、独身。

・碇ゲンドウ（いかりげんどう）

解　説／国連特務機関ＮＥＲＶの司令。最高機密である人類補完計画の総責任者でもあり使徒撃退のためにエヴァンゲリオンを建造した人物。仕事のためにはどんな冷酷なことでも行なうが、ときどき人間らしい感情を見せるときもある。シンジの父。

▲碇ゲンドウ

▲赤木リツコ

▲惣流・アスカ・ラングレー

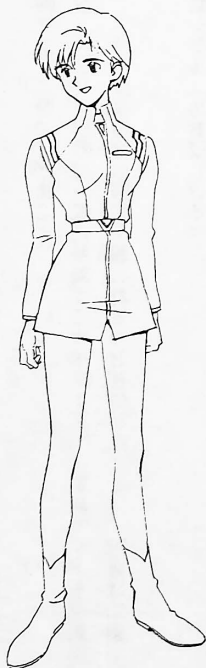
・冬月コウゾウ（ふゆつきこうぞう）

解　説／NERV副司令。碇ゲンドウの下という精神的なプレッシャーにも耐え、NERVの雑事を一手に引き受けるゲンドウの女房役。ゲンドウとは大学で教師と生徒の間柄でもあった。趣味は将棋。

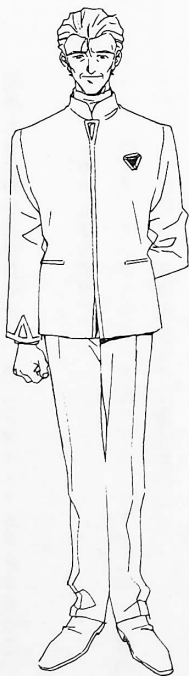
・加持リョウジ（かじりょうじ）

解　説／NERVの諜報部所属で、葛城ミサトの昔の恋人。平時にはミサトの前でリツコをくどいていたりする三枚目だが、実はNERVの機密を探りに来た情報工作員でもある。

・伊吹マヤ（いぶきまや）

解　説／NERVの技術局一課に所属するオペレーター。赤木リツコ博士の部下で、階級は二尉。少々潔癖性のきらいがある。

▲冬月コウゾウ

▲伊吹マヤ

▲加持リョウジ

・**日向マコト（ひゅうがまこと）**

解　説／NERV作戦局一課に所属するオペレーター。葛城ミサトを直属上司にもち、平時には洗濯物(せんたくもの)の回収を頼(たの)まれるなど苦労がたえない。階級は二尉。

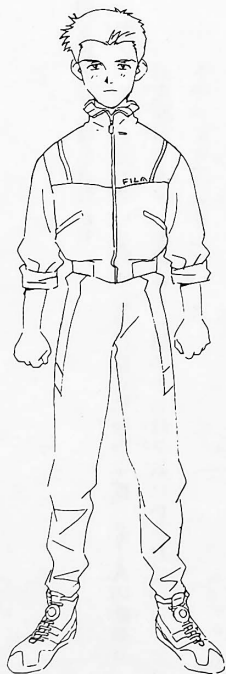
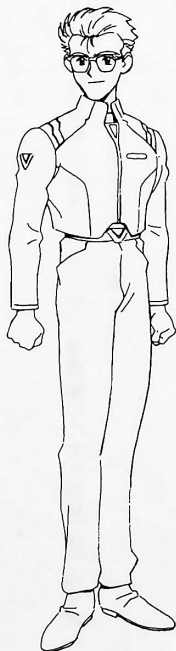
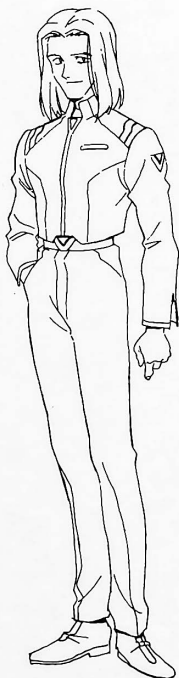
・**青葉シゲル（あおばしげる）**

解　説／NERV作戦管制室で通信・情報分析(ぶんせき)を担当するオペレーター。階級は二尉。趣味はギター。

・**鈴原トウジ（すずはらとうじ）**

解　説／シンジの友達。ウジウジしたことが大嫌(だいきら)いな熱血漢(ねっけつかん)。なぜかジャージを愛用し、関西出身なのか関西弁を使う。後にフォースチルドレンとなる。

・**相田ケンスケ（あいだけんすけ）**

解　説／シンジの友達。ミニタリーマニア&ビデオマニアで、明るい性格。ときどき一人でキャンプに行き、軍事教練をする趣味がある。

▲鈴原トウジ

▲日向マコト

▲青葉シゲル

・洞木ヒカリ（ほらきひかり）

解　説／シンジが通っている第3新東京市立第壱中学校、2―Aの委員長。仕事は熱心だが真面目でカタい性格ゆえに男子からはケムたがられている。アスカの友達で、トウジに片思いをしている。

・ペンペン（ぺんぺん）

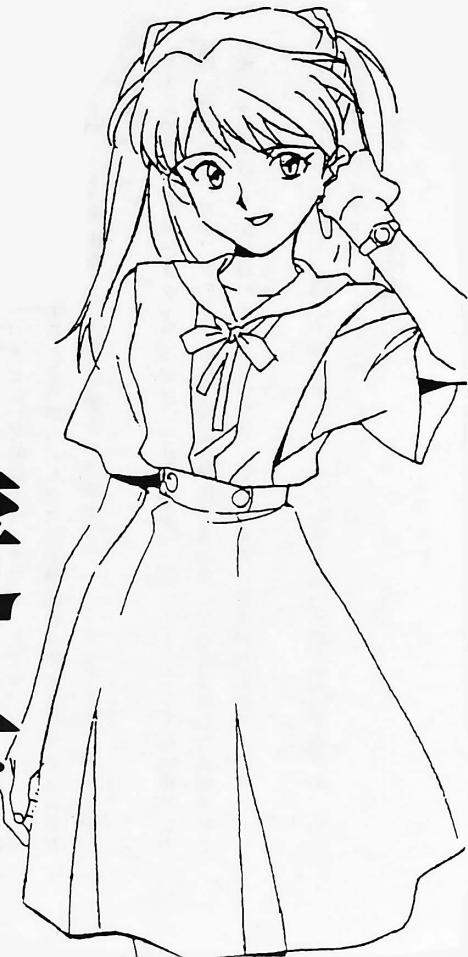
解　説／葛城ミサトの同居人。新種の温泉ペンギンで、冷蔵庫の中で文明的な生活を営んでいる鳥類。なによりも温泉をこよなく愛する。

▲洞木ヒカリ

▲相原ケンスケ

▲ペンペン

第2章

通常プレイの遊び方

1．ゲームの内容

●ゲームの内容と目的

このゲームはＮＥＲＶのメンバーとなって使徒を撃退するゲームです。

ゲームは使徒の来襲を察知するところから、エヴァの出撃態勢を整えるまでの「ＮＥＲＶモード」。エヴァが出撃して使徒と決着をつけるまでの「エヴァモード」に大きく分かれています。

ゲームの目的はキャラクターとしては「使徒の撃退」、プレイヤーとしては「ポイント獲得」になっています。どのようにして使徒を撃退するのか、どのようにしたらポイントを稼げるのかはルールに書いてありますので、気にせずこのまま読み進めてください。

リツコ　何が目的なのか、何のためにやってくるのか分らない使徒を撃退するため、私たちはＮＥＲＶとエヴァンゲリオンを作った。

ミサト　リツコ、話し方が硬すぎ。

リツコ　これは……そんな非力(ひりき)な人間たちのあがきを再現したゲームと言えばいいのかしら？　それとも運命という魔女をあざ笑うためのジョーク？　人類はただ生き延びたいがために……

ミサト　だからリツコ、たかがゲームの解説にそんなにマジに考え込まなくても。

リツコ　そうかしら？　たかがゲームの解説だとしても、真剣に取り組む価値は……

ミサト　そーじゃなくて、アンタの言い方だと誰(だれ)もついてこれないって心配してんのよ。

リツコ　そうかしら？

ミサト　そうよ。

マヤ　先輩(せんぱい)、とりあえず各項目の注意事項を要約するだけにした方がいいのでは？

リツコ　……そうね、一理あるわ。

ミサト　でしょ。

リツコ　ならこの項目を要約すると……「このゲームは『ＮＥＲＶモード』と『エヴァモード』に大きく分けられる。詳(くわ)しいことはこの後を読み進めること」というところでどうかしら。

ミサト　ナイスよ、リツコ。

リツコ　ありがと。

●ゲームマスターとプレイヤーの役割

NERVモードでプレイヤーは葛城ミサト、赤木リツコ、冬月コウゾウ、伊吹マヤのいずれかとなり、エヴァモードでは碇シンジ、綾波レイ、惣流・アスカ・ラングレーのいずれかとなります。

プレイヤーはゲームスタート時にNERVモードのキャラクターだけ選んでください。この時点ではエヴァモードで誰がどのキャラクターをやるかは決まっていません。エヴァモードで誰がどのキャラクターをやるかは、NERVモードの最後「キャラクターの取り合い」をした結果により決まります。

ゲームマスター（以下GM）は両モードを通して使徒やその他のNERVスタッフの役を、NERVモードではそれに加えてシンジ・レイ・アスカの役をやります。

ミサト　NERVモードのキャラクターが四人、エヴァモードのキャラクターが三人。数があわないわね。

リツコ　単純に、四人でプレイしたときは一人あまる……つまりエヴァモードでもＮＥＲＶモードのキャラクターでプレイしつづけるということよ。

ミサト　……後方支援の役ってワケ？

リツコ　そうなるわね。

ミサト　ってーと……あたし、リツコ、冬月副司令、マヤ……なんか変ね？

マヤ　ええ。自分なんかが入っていて、碇司令の名前がないのが不思議です。

ミサト　あ、そーかそーか……碇司令だ。

リツコ　複数の人間が集まってゲームする以上、絶対的な権力者はあまり好まれないわ。だから碇司令はＧＭの担当。

マヤ　でも、自分がこのメンバーに混じっているのは分不相応な扱(あつか)いだと思います。

リツコ　気にすることないわよ。

マヤ　しかし、たとえ碇司令がプレイヤーキャラクターに向かなかったとしても私なんかよりもっと上の人が……たとえば加持さんなんか、科学に関する知識以外はすべて私より優(すぐ)れてますし。

ミサト　あーのバカはほっときゃいいのよ！

リツコ　ま、もう決まっていることなんだから覚悟を決めなさい。冬月副司令なんかさっきから全然動じてないわよ。

冬月　…………………………

マヤ　わっ、びっくりし……お、おられたのでありますか副司令!!（敬礼）

冬月　最初からずっといたよ。

ミサト　副司令……コレ、文字だけなんですから、喋らないと存在忘れられますよ。

冬月　年寄りにゲームの話は向かんよ。こういったものは若い者にまかせるのが一番だ。

ミサト　う……ま、まぁ副司令に比べると若いですけど。

マヤ　副司令、ダメです。先輩たちは年に関して敏感な……

ミサト　……いーぶーきーにーぃぃぃぃぃ。

マヤ　すっ、すみません！　葛城三佐!!

●遊ぶために必要なもの

遊ぶために必要なものは次のとおりです。

・ダイス……………6面体の、普通のサイコロのことです。理想を言えば一人につ

き3個、無理なら全員で3個は用意してください。

・筆記用具……ごく普通の筆記用具です。鉛筆（またはシャーペン）と消しゴムがあれば十分でしょう。

・キャラクターシート……自分が使うキャラクターシートを用意します。鉛筆で書き込んだり消したりすることがあるので、コピーを使うとよいでしょう。リファレンスにあります。

・NERVキャラクター行動表……PCの行動リストが書かれている用紙です。できればプレイヤーの人数分コピーしておくとよいでしょう。リファレンスにあります。

・NERVシート……GMがデータを書き込んだりするのに使うシートです。これもキャラクターシート同様、コピーしておくとよいでしょう。リファレンスにあります。

・マップ……使徒とエヴァの戦闘はマップと呼ばれるマス目（ヘクス）を書いた紙の上で行なわれます。マップはリファレンスに載っていますので、「迎撃マップ」と「戦闘マップ」をそれぞれコピー

して使ってください。戦闘マップはカバー裏にもあります。

・ユニット……巻末についているコマを切り取り、マップの上に乗せるユニットを作ります。本を切り取るのが嫌(いや)だという人は、これもコピーするとよいでしょう。また紙のユニットが嫌だという人は、市販のフィギュアや怪獣消しゴムなどを使うという手段もあります。

ミサト　んー……この項目については特に問題ないと思うんだけど、どう?

リツコ　そうね。補足すべきは「マップ」くらいのものかしら。快適にプレイするためには少し大きめにコピーしておいた方がいいわね。リファレンスとかカバー裏に載っているわ。

ミサト　それ以外の地形でやりたいときは後ろの方のページの白マップに書き込めってことね。

リツコ　そうね。それ以外でも、すでにあるマップにいろいろ書き込んで修正するって手段もあるわ。

ミサト　なる。

マヤ　先輩、あと『ＭＡＧＩＵＳスタートブック』を忘れてはいけません。このゲームをする前に一度は読んでおいてもらわないと。

ミサト　あー、そういえば……

リツコ　あまりに基本的なことなので忘れていたわね。

2．プレイのしかた

●ゲームの流れ

ゲームはＮＥＲＶモード→エヴァモードの順で進みます。

さらにＮＥＲＶモードはいくつかのパートに分かれており、ゲームは次のような流れで進んでいきます。

1．キャラクター状態パート

ＮＥＲＶモードで、各キャラクターがどのような状態（通常勤務(きんむ)・非番など）にあ

るかを決定するパートです。これは表を振るだけで決まり、すぐ次のパートに移ります。

2．使徒出現パート

ＮＥＲＶモードで、使徒が出現するまでをプレイするパートです。使徒が出現するまで各キャラクターはそれぞれ行動します。使徒が出現（ＮＥＲＶが発見）したら次のパートに移ります。

3．出撃パート

ＮＥＲＶモードで、使徒に対してどのような処置をとるかを決めるパートです。国連軍に協力要請、第3新東京市の迎撃準備、そしてシンジたちエヴァ搭乗者の呼び寄せ……これらの処置をとり、エヴァが出撃準備を整えたら次のパートに移ります。ここでＮＥＲＶパートは終了し、各プレイヤーはエヴァ搭乗者にキャラクターをチェンジします。

4．戦闘パート

エヴァモードで、エヴァンゲリオン対使徒の戦いを行なうパートです。このパートが終了すると「2．使徒出現パート」にもう一度戻り、2体目の使徒が出てくるまでをプレイします。2体目の使徒が倒されたらゲームは終了です。

ミサト　1から3がNERVモードで、4がエヴァモード……よね。

リツコ　ええ、そうよ。

ミサト　4がエヴァモードとして……シンジ君たちが使えること以外に、大きく区分けする意味があるの？

リツコ　NERVモードとエヴァモードの違いは、プレイヤーキャラクターの違いという意味もあるけれど……それより大きい違いは「時間の流れ」と「行動のしかた」。この二つの要素が大きく異なるのよ。

ミサト　どういうふうに？

リツコ　読み進めていけば分るわ。物事は順序だてて説明しないとかえって理解しづらくなるから。

ミサト　へいへい。わーりました。

●プレイの順番

戦闘の順番は、ＧＭから時計まわりにまわります。ＧＭの担当する使徒とＮＰＣ（ＮＥＲＶなど）の行動が終わったら左隣のプレイヤーの番となり、そのプレイヤーの番が終わったらその左隣のプレイヤーに……と、順番が移っていくわけです。

ＧＭからスタートして、最後のプレイヤーまで順番がまわることを1ターンと呼びます。

マヤ　これはつまり、座った座席の位置でゲームの行動順が決定するということですね。

リツコ　ええ。ゲームを始めるときに座り直すという手段もあるけれど、たいていは座ったときに行動順が決まるといっていいわね。

ミサト　座る前から勝負は始まっているってか。

リツコ　勝負というほどのことはないわ。このゲームにおいて、順番はそれほど重要な要素ではないもの。イベントが起こるのはターン単位だしね。それでも、あえて特典を言う

なら……順番が早い人は先手を打って、遅い人は状況を見て、それぞれ行動できるという違いかしら。

マヤ　一長一短というわけですね。

リツコ　そうね。あとは個人の好みだわ。

●行動ポイントと1回の行動

このゲームには「行動ポイント」と呼ばれるポイントがあり、キャラクターはそのポイントを消費することによって行動をおこしていくようになっています。

1回の行動とは「ポイントを使うこと」です。

NERVモードなら1点、エヴァモードなら手持ちのポイントを使うことで行動（順番）終了となります。

NERVモードでは「休息（きゅうそく）」の行動をとらない限り行動ポイントが回復しませんが、エヴァモードでは次の番のときには自動的に上限まで回復します。

リツコ　これも簡単ね。行動ポイントと呼ばれるポイントがあって、私たちはその範囲内（はんい）

で行動する。

ミサト　なるほど。ＮＥＲＶモードとエヴァモードでは使い方も回復のしかたも違うってわけだ。

リツコ　ええ。ＮＥＲＶモードでは1回の行動に使える行動ポイントは1点のみ。つまり一つの行動しかできないわ。それに対してエヴァモードでは持っているポイントを全部使い切ることができる。行動ポイントの回復のしかたにしても、ＮＥＲＶモードでは「休息」の行動をとらなくては回復しないのに対してエヴァモードでは次の順番のときに最大値まで回復している。

ミサト　なるほど。おっきいわね。

リツコ　ＮＥＲＶモードとエヴァモードの最大の違いね。逆に、このルールさえ抑えておけばこのゲームの50％以上を理解したことになると言っても過言ではないわ。

マヤ　重要な要素なんですね。

●ＮＥＲＶキャラクターの技能

・**指揮**（メンタル）

迎撃態勢や警戒態勢の強化など、ＮＥＲＶ全体に命令を出すための技能です。この技能が高いと、思うようにＮＥＲＶを指揮することができます。

・科学技術（メンタル）

武器の準備やエヴァの修理など、技術に関わる技能です。この技能が高いと技師に的確な指示が与えられるため、武器の準備や修理などをうまく行なうことができます。

・工作（メンタル）

国連など、外部の団体に政治的影響を与える技能です。この技能が高いと外部団体に圧力がかけられるため、ＮＥＲＶの意志通りに動いてもらうことが可能となります。

リツコ　あたしたちＮＥＲＶキャラクターは、これら三つの技能を持っているの。

ミサト　技能といっても、実際にあたしたちが体得している技術ってゆーのとは、ちょっち違うのよね。階級とかいった立場による力なわけだから。

リツコ　いいえ、立派な技能よ。いくら立場が強くても、的確な指示・行動をとれなければ

ば効果は発揮しないのですもの。

ミサト ……それもそうね。

リツコ あと……射撃とか運転とか、そういう技能もあたしたちは持っているはずなんだけどルール化はされていないわ。

ミサト そーゆーまでルール化したら、キリがないから？

リツコ えぇ、そのとおり。

●キャラクター状態パート

プレイを始めたときに、キャラクターが何をやっていたかを決定するパートです。ゲームスタート時は（何月何日であろうとも）、必ず朝の8時からゲームがスタートします。

各キャラクターはそれぞれダイス2個で次の表を振ってください。

・葛城ミサト

2…………病気で家にいる。何事もなければずっと家にいる状態。ポイント1。

3〜5……夜勤あけ。NERVにいるが、これから帰って寝たい。ポイント3。
6〜8……通常勤務。家にいるが、これからNERVに向かう。ポイント6。
9〜11……出張中。第3新東京市の外にいる。ポイント3。
12……非番。家でゴロゴロしている。ポイント6。

・赤木リツコ

2……病気で家にいる。何事もなければずっと家にいる状態。ポイント1。
3〜5……実験中でNERVにいる。ポイント4。
6〜8……通常勤務。NERVのベッドで目をさます。ポイント6。
9〜11……出張中。第3新東京市の外にいる。ポイント3。
12……非番。家でくつろいでいる。ポイント6。

・冬月コウゾウ

2……病気。何事もなければNERVの自室で休んでいる。ポイント1。
3〜5……出張中。第3新東京市の外にいる。ポイント3。

6～8……通常勤務。NERVのベッドで目をさます。ポイント6。
9～11……出張中。第3新東京市の外にいる。ポイント3。
12……非番。NERVの自室でくつろいでいる。ポイント6。

・伊吹マヤ

2……病気。何事もなければずっと家にいる状態。ポイント1。
3～5……実験中でNERVにいる。ポイント4。
6～8……通常勤務。NERVのベッドで目をさます。ポイント6。
9～11……実験中でNERVにいる。ポイント4。
12……非番。家でくつろいでいる。ポイント6。

ミサト　キャラクター状態パートって、これだけ？
リツコ　ええ、これだけよ。それぞれ表を1回ずつ振るだけでOK。
ミサト　これで、ゲームスタート時の自分の居場所と行動ポイントを覚えておくと。
マヤ　行動ポイントについては、キャラクターシートにメモする欄(らん)がありますね。

リツコ　自分の居場所だけ覚えて、キャラクターシートに現在の行動ポイントをメモすればこのパートはおしまい。次のパートに移るわ。

ミサト　四つしかパートがないのに、ずいぶん簡単ね……

●使徒出現パート

使徒が出現するまでをプレイするパートです。１ターンは４時間単位で進み、一日６ターンとなります。つまり一日は……

・８時（朝／自宅）
・12時（昼／学校）
・16時（夕刻／ＮＥＲＶ）
・20時（夜／自宅）
・０時（深夜／自宅・睡眠中）
・４時（早朝／自宅・睡眠中）

の六つに分かれているのです。（　）内はその時間帯の呼称と、その時間帯にシンジたちエヴァ搭乗者がどこにいるかをあらわしています。特に平日・祝日の別は設けていませ

んが……カレンダーなどを使って曜日にこだわりたい人は、祝日・休日の昼と夕刻をＮＥＲＶ、自宅、外出（町）のいずれかにすればよいでしょう。

リツコ　キャラクター状態パートで自分の現状を把握したらこのパートになるわ。ここからが事実上のゲームスタートよ。

ミサト　なる。シンジ君たちは（　）のスケジュールのとおりに動いてるのね。

リツコ　本来はもっといろいろなところに行ったりしてるでしょうし、この時間に必ずそこにいるというわけではないのでしょうけれど……ゲームの都合上、シンジ君たちはそれぞれの時間に必ず（　）内の場所にいることになっているの。これはＧＭ用のＮＥＲＶシートにメモ欄があるわ。

マヤ　それでも、あの子たちは毎日自宅に帰れるからいいですよ。私なんか、もう半年も洗濯物は乾燥機。お陽様に当てていないんですから。

リツコ　別に問題はないわ。最近の乾燥機はちゃんと殺菌機能もついてるし。

ミサト　ふっ。甘いわねー、リツコ。こーゆーのは気分の問題なの。殺菌できりゃいいってもんじゃないのよ。

リツコ　まぁ、確かに精神上の問題は別だけど。そう思わないとやってられないもの。
マヤ　そういう葛城三佐は、お陽様に当ててるんですか？
ミサト　まーねー。
リツコ　どうせシンジ君にやらせてるんでしょ？
ミサト　うっ。
マヤ　……あ、職権乱用……ずるい。

・使徒の出現

ＧＭはこのパートの最初にダイスを3個振ってください。その出目が「使徒が出現するターン」となります。
例(たと)えば出目が7なら7ターン目、9なら9ターン目に使徒が出現するのです。最低でゲーム開始3ターン目（オール1）、最高で18ターン目（オール6）に使徒は出現します。
リツコ　使徒が何ターン目に出現するか決まったら、ＧＭはＮＥＲＶシートの「使徒出現欄(らん)」にチェックを入れておけばいいわ。あとはゲームを進めて、そのターンになったら

「使徒を発見」と告げるのよ。
ミサト　これって、プレイヤーには知らされないのよね？
リツコ　当然。出現時間を予知できたら、それはもう普通の人間ではないもの。私たちは人間なのよ。
ミサト　はいはい。じゃ、ＧＭはプレイヤーに見られないようにこっそり振るのね。
リツコ　ええ。

・キャラクターの行動

キャラクターは使徒が出現するまで、普段どおりの活動をしています。ＮＥＲＶモードでは自分の番ごとに１回だけ行動することができ、行動するたびに行動ポイントを１点消費します。行動ポイントの数値は次に引き継がれますので、キャラクターシートにメモしておいてください。

ＮＥＲＶモードでは、行動ポイントは０までしか下がりません。また、６より多くなることもありません。下限が０、上限が６です。

行動ポイントが０になった場合は「⑨休息」以外の行動はとれません。

行動には次の選択肢があります。

①警戒態勢をしく（指揮／目標値：20）
NERVにいる場合に選択できる行動です。成功するとNERVの探査能力が＋1されます。この結果は累積可能で、他のキャラクターも成功したり、次のターンにもう一度成功したりするたびに＋1ずつUPします。

②一級迎撃態勢をしく（指揮／目標値：20）
NERVにいる場合に選択できる行動です。成功すると迎撃能力が＋1されます。この結果は累積可能で、他のキャラクターも成功したり、次のターンにもう一度成功したりするたびに＋1ずつUPします。

③武器の準備をする（科学技術／目標値：武器による）
プログレッシブ・ナイフ以外の武器は開発、または整備調整をしないと戦闘で使うことができません。この行動はNERVにいる場合に選択でき、成功するとその武器

をいつでも使える（準備終了）状態にすることができます。
どのような武器があるかは100ページからの『エヴァの装備』を見てください。

④武器を配置する（自動成功）

NERVにいる場合に選択できます。マップの好きなところに準備終了した武器を配置する行動で、この行動をとっておかないとエヴァはプログレッシブ・ナイフ一つで使徒と戦わなくてはならなくなります。
実験や整備に影響が出るので、このパートではエヴァに直接装備することはできません。

⑤エヴァやNERV本部の修理をする（科学技術／目標値：20）

NERVにいる場合に選択できます。エヴァやNERV本部がダメージを受けている場合、エヴァやNERV本部を修復（HPを回復）します。成功するとダイス1個分、HPが回復します。
ただし、上限以上にHPが上がることはありません。

⑥エヴァ搭乗者とコミュニケーションをとる（各相性／目標値：13）

エヴァ搭乗者と同じ場所にいるときに選択できます。エヴァの搭乗者とコミュニケーションをとる行動で、成功するとそのキャラクターの精神が落ち着いて精神状態が－1、相性が＋1されます。

この結果は累積可能で、成功するたびに精神状態が－1、相性が＋1されていきます。

なお、相性は能力値の一種ですので技能チェックではなく能力値チェックになります。

⑦移動する（自動成功）

いつでも選択できます。家からＮＥＲＶ、ＮＥＲＶから学校など、居場所を変える行動です。出張中はこの行動を使ってＮＥＲＶに戻るところから始まります。

⑧援軍の手配をする（工作／目標値：20）

ＮＥＲＶにいる場合に選択できます。成功すると、ＮＥＲＶの援軍手配が＋１されます。この結果は累積(るいせき)可能で、他のキャラクターも成功したり、次のターンにもう一度成功したりするたびに＋１ずつＵＰします。

⑨実験を行なう（科学技術／目標値：20）

エヴァ搭乗者がＮＥＲＶにいるときに選択できます。エヴァの実験をする行動で、成功するとキャラクターの精神状況が＋１されます。

この結果は累積可能で、成功するたびに＋１されていきます。失敗すると「エヴァが暴走した」ことになり、その搭乗者が乗ったエヴァはダイス1個分のダメージを受けます。

⑩休息(きゅうそく)（自動成功）

いつでも選択できます。睡眠(すいみん)（休息）をとる行動で、この行動に限り行動ポイントは消費しません。この行動をとると行動ポイントが＋４されます。

ミサト　これまた……テーブルトークにしちゃあ、ずいぶんやることが決められているじゃない。
リツコ　しかたないわよ。あなた、NERVに勤務している者以外が「自由に行動していい」と言われてNERVの任務を遂行できると思う？
ミサト　そらまぁ……うん、難しいわ。
リツコ　でしょ。だから、できることとその結果を単純明快にしたのよ。もちろん、テーブルトークの「トーク」はこれらの行動に含まれないわ。会話に行動ポイントは必要ないから、普通に話し合ってみんなで効率よく動くことも可能よ。
ミサト　なる。作戦会議のような雰囲気でトークを進めて、その結果で行動を選ぶといいってわけだ。
リツコ　ええ。これらの行動によって変動したデータは、GMがまとめてNERVシートにメモするの。
マヤ　でも、NERVのデータって何があるんです？
リツコ　それはこのすぐ後に説明があるわ。
ミサト　……キャラの取り合いも壮絶になりそうって感じね。コミュニケーションに成功

して、相性が高くなればなるほど後の「キャラクターの取り合い」が有利になるんでしょ？

リツコ　まぁね。ただし、コミュニケーションをとりすぎると甘えんぼうになって戦闘に向かなくなるわよ。

マヤ　シンジ君たちの精神状況……初期値は３ですよね。

リツコ　ええ。０以下には下がらないけど……下がりすぎたら、実験で精神状況を上げるしかないわね。

ミサト　でも、なーんか一律の目標値って味気ないわね。うまくコミュニケーションとれるような会話をしたら、ボーナスとかつかないのかしら。

リツコ　テーブルトークだから、それくらいは構わないはずよ。コミュニケーションをとるときに、うまくプレイができたら＋１〜＋３くらいのボーナスはあげてもいいんじゃない。

ミサト　なるほど。口説き上手なヤツが有利かもしんないわね。

リツコ　加持君とか？

ミサト　……あのねぇ。

・NERVデータ

NERVには四つのデータがあり、それぞれのデータは次のような意味を持っています。

探査能力：使徒を探査する能力です。この能力が高ければ高いほど、使徒を早期発見できる可能性が高まります。

迎撃能力：第3新東京市の防衛施設の能力です。この能力が高いと、わずかに使徒の行動を抑えることができるようになります。

援軍手配：政治的圧力で国連軍などに働きかける能力です。この数値が高いと、NERVの思うままに援軍やN2爆雷を手配してくれます。

H　P：NERV本部のHPです。初期のHPは100で、この数値が0になるとNERVはすべての活動を停止します。

リツコ　「探査能力」「迎撃能力」「援軍手配」の初期値は、すべて0。これらの能力は、あたしたちNERVキャラクターの行動によって上昇するの。

ミサト　一種の育てゲームみたいなものかしら。

マヤ　感覚的には近いですね。

リツコ　あたしたちＮＥＲＶキャラクターの持っている技能は、原則としてこれらの能力を上昇させるためだけの存在といってもいいわ。実際、使徒に対してわずかなりとも効果を発揮するのはあたしたちの技能じゃなくて、これらＮＥＲＶの能力よ。

ミサト「能力」……ってことは、これらを基準に判定するときは能力値チェック（２Ｄ）ね。

リツコ　ええ。技能チェックと間違えたら駄目よ。

●出撃パート

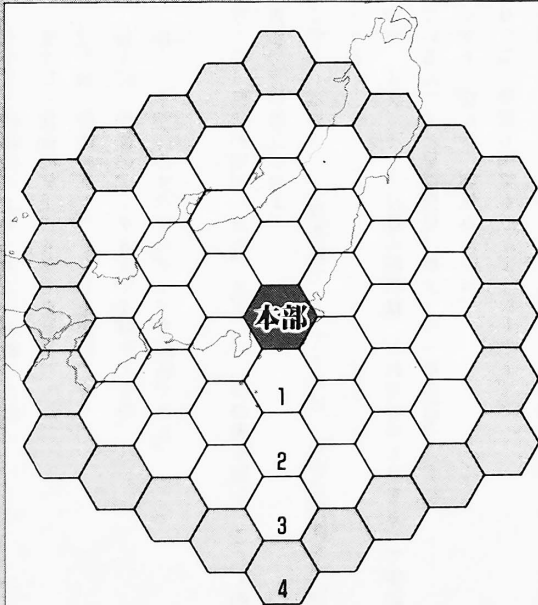
使徒の出現が決まったらプレイヤーの代表が「使徒出現表」と「使徒解析表」を判定します。

「使徒出現表」は使徒が迎撃マップのどこに出現するかを決め、「使徒解析表」はプレイヤーたち（ＮＥＲＶ側）がどれだけその使徒のデータを解析したかを決定します。

・使徒出現表（ＮＥＲＶ本部の探査能力＋ダイス2個）
3以下…発見が遅れて本部の隣(となり)のマスに出現！　使徒解析表を振るとき－4される。
4～6…本部から2マス目に使徒出現。使徒解析表を振るとき－2される。
7～10…本部から4マス目に使徒出現。
11～14…本部から6マス目に使徒出現。使徒解析表を振るとき＋2される。
15～17…本部から8マス目に使徒出現。使徒解析表を振るとき＋4される。
18以上…本部から10マス目に使徒出現。使徒解析表を振るとき＋6される。

ＧＭは結果に従って、迎撃マップの上に使徒を置きます。本部から何マス目という条件さえあっていれば、迎撃マップ上のどこに置いてもかまいません。マス目の数え方は、隣の図を参考にしてください。
使徒は次のターンから1マスずつ、ＮＥＲＶ本部（第3新東京市）に近づいてきます。

・使徒解析表（ダイス2個振る。出現表で修正があればそれを加える）
5以下…情報はデータ1（外見）までしか分らない。

マス目の数え方

使徒出現表で本部から４マス目という指示が出た場合、上の図のアミ目の部分に使徒のコマをおくことができる

6～8…使徒のデータ2までを解析できた。
9～11…使徒のデータ4までを解析できた。
12～14…使徒のデータ6までを解析できた。
15～17…使徒のデータ8までを解析できた。
18………使徒のすべてのデータを解析できた。

リツコ　使徒が出現したら、まずこの二つの表を振る。ここで初めてNERV本部の「探査能力」が役立つのよ。
ミサト　はいはい。「探査能力」ってーのは、いかに使徒を早期発見できるかって能力なワケね。
マヤ　ええ。そして使徒の解析は、どれだけゆとりをもって使徒を発見できたかにかかっているんです。早期発見は解決への一番の近道ですね。
ミサト　なんか、病気みたいね。
リツコ　使徒も病気も似たようなものよ。
冬月　……うむ。しかし、病んでいるのは我々人類の方かもしれんぞ。

・キャラクターの行動

使徒の出現が決まったら、使徒がマップ上に到着するまでにNERVはエヴァの出撃準備を整えなくてはなりません。使徒がマップ上にあらわれたら次の戦闘パートに移ります。

出撃パートでとれる行動は次のとおりです。

①一級迎撃態勢をしく（指揮／目標値：20）

NERVにいる場合に選択できる行動です。成功すると戦闘パートが終わるまで、迎撃能力が＋1されます。この結果は累積可能で、他のキャラクターも成功したり、次のターンにもう一度成功したりするたびに＋1ずつUPします。

②武器の準備をする（科学技術／目標値：武器による）

プログレッシブ・ナイフ以外の武器は開発、または整備調整をしないと戦闘で使うことができません。この行動はNERVにいる場合に選択でき、成功するとその武器をいつでも使える（準備終了）状態にすることができます。

どのような武器があるかは100ページからの『エヴァの装備』を見てください。

③武器を配置する（自動成功）

ＮＥＲＶにいる場合に選択できます。マップの好きなところに準備終了した武器を配置する行動で、この行動をとっておかないとエヴァはプログレッシブ・ナイフ一つで使徒と戦わなくてはならなくなります。

エヴァは最初からプログレッシブ・ナイフを装備していますが、この他に一つだけ武器を装備させることが可能です。

④エヴァやＮＥＲＶ本部の修理をする（科学技術／目標値：20）

ＮＥＲＶにいる場合に選択できます。エヴァやＮＥＲＶ本部がダメージを受けている場合、エヴァやＮＥＲＶ本部を修復（ＨＰを回復）します。成功するとダイス1個分、ＨＰが回復します。

ただし、上限以上にＨＰが上がることはありません。

⑤エヴァ搭乗者を呼び寄せる（自動成功）

エヴァ搭乗者がＮＥＲＶにいないときに選択できます。この行動をとると、エヴァ搭乗者の誰か一人を次のターンまでに呼び寄せることができます。

⑥移動する（自動成功）

いつでも選択できます。他の場所からＮＥＲＶへと場所を変える行動です。

⑦援軍の手配をする（工作／目標値：20）

ＮＥＲＶにいる場合に選択できます。成功するとＮＥＲＶの援軍手配が＋１されます。この結果は累積可能で、他のキャラクターも成功したり、次のターンにもう一度成功したりするたびに＋１ずつＵＰします。

⑧休息（自動成功）

いつどこにいても選択できます。睡眠（休息）をとる行動で、この行動に限り行動ポイントは消費しません。この行動をとると行動ポイントが＋４されます。使徒がま

だ遠くにいる場合、しっかり休んで体力を蓄えておくのも重要な任務です。

⑨エヴァの発進準備（自動成功）

ＮＥＲＶにいるときに選択できます。この行動をとると、いつでもエヴァを発進させることができます。

⑩国連軍による迎撃（ＮＥＲＶの援軍手配／目標値：14）

ＮＥＲＶにいるときに選択できます。これは「とりあえず国連軍にぶつかってもらおう」という行動で、成功すると＋４のボーナスでもう一度使徒解析表を振ることができます。

使徒を足止めすることも傷つけることもできません。

⑪Ｎ２爆雷を使う（ＮＥＲＶの援軍手配／目標値：14）

ＮＥＲＶにいるときに選択できます。国連軍にＮ２爆雷の使用を要請し、使徒の動きを一時的に止めます。どれくらいの間止まるかは使徒によって異なりますが、同じ

手段は二度と効きません。また、使徒はこの攻撃をくらうことによってパワーアップする可能性もあります。

ミサト　使徒出現パートと、行動はほとんど一緒ね。

リツコ　ええ。ただし使徒出現パートの「警戒態勢をしく」「コミュニケーションをとる」「実験」の行動はとれなくなるわ。

ミサト　ま、どれも使徒があらわれてからやることじゃないしね。

リツコ　あとは「武器を配置する」の行動が若干変わっている程度かしら。使徒があらわれたら実験どころではないから武器を直接エヴァに装備できるようになるの。

ミサト　あ、ホントだ。気がつかなかった（汗）。

マヤ　葛城さん……

ミサト　や、やーねー……ちょっとしたミスだってば。ほら、そのかわし「搭乗者を呼び寄せる」「出撃準備をする」「国連軍による迎撃」「N2爆雷」の項目が増えてることは知ってるからっ。

マヤ　でも、エヴァの装備し忘れは致命的なミスになりかねませんよ。

ミサト　わ、分った……あたしが悪かったから、そんな冷たい目で見ないで。
リツコ　使徒がＮＥＲＶ本部のマスについたら、次の戦闘パートに移るわ。

・キャラクターの取り合い

呼び寄せたエヴァ搭乗者を誰が操(あやつ)るかは、取り合いによって決定します。方法は簡単で、そのキャラクターを使いたいプレイヤーが名乗り出て「相性(あいしょう)」で振り合い勝負を行なうのです。これで一番大きな数値を出したプレイヤーがそのエヴァ搭乗者をプレイすることになり、使用していたＮＥＲＶキャラをＧＭに返します。
名乗り出たのが一人だけならば振り合い勝負は行なわれません。自動的にそのプレイヤーがプレイすることになります。
エヴァ搭乗者になったプレイヤーは、次のパートに移るまで何も行動することができません。よって、いきなりエヴァ搭乗者全員を呼び出してＮＥＲＶキャラをＧＭに全員返してしまった場合……使徒が来るまで何もできないという事態になってしまいます。ですから。プレイしたいエヴァ搭乗者が他のプレイヤーと重なっていない場合は、ＮＥＲＶモードが終了するまでＮＥＲＶキャラクターでいた方がよいでしょう。

ミサト　で、やっとここでシンジ君たちの登場なわけだ。というワケで三人のご到着ぅ。

シンジ　……なんか、戦うときだけ登場するのって、ヤだな……

アスカ　何いってんのよ。それがあたしたちの役目じゃない！

シンジ　そりゃ、そうなんだけどさ……

ミサト　ここでは各キャラクターとの相性がモノをいうのよね。シンちゃんをやりたい人は、NERVモードであたしを選んでおくと有利なワケだ。アスカもね。

アスカ　そりゃ、ミサトにはいろいろ世話になってるからよ。でも、加持さんがいたらミサトなんかよりずっと相性いいんだからね！

ミサト　はいはい。

アスカ　……ったく、何で加持さんいないのかしら。

リツコ　相性でいうと私もシンジくんくらいしか狙(ねら)えないわね。どうやらレイやアスカとはあまり相性よくないみたいだし。

ミサト　あら……レイ、あなたリツコ嫌(きら)いなの？

レイ　……知らない。そうなってるんだもの……

マヤ　まぁまぁ、せっかくシンジ君たちも来たことですし。戦闘パートの解説はこの子たちにまかせるっていうのはどうですか？

ミサト　そ、そうね。何たって戦闘パートのプレイヤーキャラクターだものね。

アスカ　まっかしといて！

ミサト　じゃ、あたしたちはラウンジでお茶でも飲んでるから。

●戦闘パート

使徒が迎撃マップの本部に到着すると、戦闘マップに移ります。

ここからエヴァモードとなり、プレイヤーはシンジ、レイ、アスカのいずれかにチェンジ。四人でプレイしている場合のみ、一人はＮＥＲＶキャラクターとして残ります。

・1ターンの時間

ここから、1ターンは10秒となります。

アスカ　ってーことで。こっからはお年寄り軍団にかわってあたしたちが解説するわよ！

シンジ　お年寄りって……そういう言い方、まずいと思うな……
アスカ　いいのよ。十四才のあたしたちから見たら、三十なんてお年寄りよ。
シンジ　……でも、あっちでミサトさん……凄い目で見てるよ。
アスカ　うそっ、とっととラウンジ行ったんじゃないの!?
シンジ　ボクは知らないからね。ミサトさんの晩酌の相手、今日はアスカがしてよ。
アスカ　何よ、アンタそれでも男？　か弱い女の子に猛獣の相手をしろっていうの!?
シンジ　猛獣、も……まずいと思うな。
アスカ　……う、ミサトの目に殺意。シンジ、あんた何とかしなさいよ！
シンジ　そんな、アスカが悪いんじゃないか！
アスカ　何であたしが悪いのよ！　男だったらそれくらい当然でしょ!!
シンジ　アスカはいつもそう……
レイ　……次、行くわ。
アスカ　ちょっと優等生、何であんたが仕切るのよ！
レイ　……ここ、解説の必要ないもの。
シンジ　確かに……１ターン10秒ってだけだし。

アスカ　そりゃそうだけど……

レイ　先、行ってる。

シンジ　あ、綾波っ。

アスカ　まったくもうっ。あの女はおとなしい顔して強引なんだから！

・エヴァンゲリオンの起動

エヴァンゲリオンの発進準備が整い、エヴァ搭乗者が到着していればいつでも起動することができます。出撃するときはそれぞれ次の起動表を振ってください。

起動表は「精神状態（＋ダイス２個）」で判定します。

シンジ（初号機）起動表

5以下…最悪のコンディション。シンクロ・レベルは0。

6～8…コンディションが優れない。シンクロ・レベルは1。

9～13…通常状態。シンクロ・レベルは2。

14～16…気分が高揚、または興奮状態にある。シンクロ・レベルは3。

17以上…極度の興奮状態にあり危険。シンクロ・レベルは４。

レイ（零号機）起動表

５以下…最悪のコンディション。シンクロ・レベルは０。
６………コンディションが優れない。シンクロ・レベルは１。
７～14…通常状態。シンクロ・レベルは２。
15～17…気分が高揚状態にある。シンクロ・レベルは３。
19以上…深層心理に異常あり。シンクロ・レベルは４。

アスカ（弐号機）起動表

５………最悪のコンディション。シンクロ・レベルは０。
６～８…コンディションが優れない。シンクロ・レベルは１。
９～11…通常状態。シンクロ・レベルは２。
12～15…ベスト・コンディション。シンクロ・レベルは３。
16以上…極度の興奮状態にあり危険。シンクロ・レベルは４。

アスカ　じゃ、あたしの華麗な解説を始めるわ。

シンジ　華麗って……

アスカ　文句あるっ?

シンジ　い、いいや。

アスカ　オホン。出撃するときはまずこの表を振るの。このゲームは会話以外、すべて決められた行動と表で進むから……本を順番に読み進めていけばシンジでも遊べるのよ。

シンジ　どういう意味だよ?

アスカ　そのまんまの意味よ。……それよりこの表にもあたしの優秀さがにじみ出ているわね。ベスト・コンディションの幅が一番広いのがあたし。12から15で四つも幅があるわ。シンジも優等生も三つしかないのに。

シンジ　でも、そのぶん綾波は安定しているみたいだよ。ボクたちの中で一番通常状態の幅が広いし。

アスカ　はっ。使徒との戦いにおいては、通常状態であることよりベスト・コンディションであることの方が重要に決まってるじゃない!

シンジ　そ……そうかな？

アスカ　そうよ！

・シンクロ・レベル

搭乗者（プレイヤーキャラクター）とエヴァンゲリオンがどれくらい同調しているかをあらわすのが「シンクロ・レベル」です。

シンクロ・レベルは0〜5レベルの6段階あり、それぞれのレベルで次のように状態が変わります。

シンクロ・レベルはパートの最初で決まりますが、戦闘中に変動することもあります。

レベル0：行動ポイント0。エヴァは反応しない。

レベル1：行動ポイント1。動作が鈍（にぶ）い。同調率が低いか、搭乗者がエヴァに馴（な）れていない状態。

レベル2：行動ポイント2。通常の稼働（かどう）状態。

レベル3：行動ポイント3。高稼働状態。理想的な同調状態。

レベル4：行動ポイント4。暴走の危険がある状態。搭乗者が興奮（こうふん）していたり精神的不

安をかかえているときなどに起こりえる。

レベル5：行動ポイント10。暴走状態。エヴァが制御不能になる。搭乗者の精神汚染が心配される危険なレベル。

アスカ　ほら、ちゃんとシンクロ・レベル3が「理想的な同調状態」って書いてあるじゃない。

シンジ　でも、シンクロ・レベルは戦闘中に変動する可能性もあるって……

アスカ　あーっ、もう男のクセにウダウダウダウダと。いいのよ、シンクロ・レベル＝行動ポイント。これをキャラクターシートにメモしておけば……高けりゃ高いほどいいんだから。

シンジ　で、でも高すぎると……

アスカ　デモもストもないっ!!

シンジ　ス、ストって、何か関係があるの？

アスカ　関係ないわ。聞き流しなさいよ!!

シンジ　綾波、わかる？

レイ　……デモンストレーションとストライキをかけたの。昔のギャグにあったわ。
アスカ　ハズしたギャグを冷静に解説しないでっ、恥(は)ずかしいじゃないのよ!!
シンジ　ギャグ……だったの?
アスカ　日本語のギャグは難(むずか)しいのよ!
シンジ　……日本語?

・行動ポイント

エヴァパートでは、行動ポイントが「毎ターン完全消費」になります。
すべての行動(戦闘)はシンクロ・レベルで決定した「行動ポイント」を使用することによって行なわれ、そのポイント範囲(はんい)内ならばいくらでも行動することができるようになっています。また、使い切った行動ポイントは、次のターンで上限値まで回復します。
シンクロ・レベルで決められた行動ポイントは「1回の順番で使える最大ポイント」なので、ためておいて次の順番で使うというようなことはできません。たとえばシンクロ・レベル2(行動ポイント2)のキャラクターが1点しか使わずに順番を終えたとしても、次の順番で「使わなかった1ポイントをたして3ポイントの行動をとる」ことはできない

のです。この場合、あくまで1回の行動で使える行動ポイントは最大で2となります。
また、戦闘モードでのNERVキャラクターの行動ポイントは必ず1。つまり、1回の順番につき、一つの行動しかとれません。

アスカ　かなり前の方でミサトたちが言ってたけど、この部分がNERVパートとエヴァパートの最大の違いよ。これに比べたら1ターン4時間が1ターン10秒に変わることなんか何の支障(ししょう)もないわね。
シンジ　支障って……4時間と10秒じゃ随分(ずいぶん)違うと思うけど。
アスカ　あんたバカ？　ゲームはターン制で進むのよ。実際に、プレイヤーに4時間でやることを10秒でやれって言ってるわけじゃないんだから。
シンジ　で、でも。
アスカ　いいこと。ゲームの便宜(べんぎ)上はポイントルールの変更こそ重要で、時間の尺度(しゃくど)が違うなんて問題にならないの。
シンジ　そ、そうなのかな？
アスカ　そうよ！　それも分らないなんて、本当にバカね。

シンジ　……そんなに責めるように言わなくてもいいと思うけど。
アスカ　バカにバカって言ってるだけよ。ほらファースト、あんたからもなにかないの!?
レイ　ないわ。

・倍消費による効果

1回の行動で消費される行動ポイントは通常1です。しかし、行動によっては1回の行動にさらに行動ポイントを上乗せすることによって効果を高めることのできるものもあります。

例(たと)えばエヴァのパンチ攻撃は通常ダイス1個のダメージですが、このパンチ攻撃にポイントを1上乗せして2ポイント消費するとダイス1個×2ダメージ、2上乗せして3ポイント消費することでダイス1個×3ダメージの効果をあげることができます。

このように、1ポイント上乗せして2ポイント使うことを2倍消費、2ポイント上乗せして3ポイント使うことを3倍消費といいます。

アスカ　はっきりいって一番有効な戦闘ルールよ。このルールをうまく活用できれば大抵(たいてい)

の使徒は何とかなるわ。

シンジ　へぇ。

アスカ　なんといっても一番分りやすいのが例にもあるダメージよね。パンチをバララに3発打っても1〜6のダメージが3回いくだけ。これが、もしダメージを2点吸収する使徒相手だったら最悪全部はじかれて0、全部6でも12点のダメージしか与えられない。ここまでは分る？

シンジ　う、うん。

アスカ　しかし、これを3倍消費すれば1〜6の3倍……3〜18になるから最低でも1点、最高で16点のダメージを一気に与えることができるようになるのよ！

シンジ　……でもさ、それって3回振れるところを1回にするんだろ？　当たりが大きいかわりにハズレも大きいんじゃないかな？

アスカ　なによ、ウジウジ失敗することばっか考えて。あんたそれでも男？

シンジ　男とか女とかいった問題じゃ……

アスカ　男でも女でも弱虫は弱虫……あ、ちょっとこらファーストっ。一人でどこ行こうってのよ!?

レイ　次の解説。先、行ってるから。
アスカ　あ、こらっ。ちょっと待ちなさいってば!!
シンジ　……早く追いかけた方がいいと思うな。
アスカ　分ってるわよ！　……まったくもう、みんな勝手なんだから。

●エヴァ搭乗キャラクターのデータ

エヴァの性能は次のとおりです。ボディ、テクニック、HPはエヴァ、メンタルは搭乗者の能力をあらわします。
技能は搭乗者がエヴァにインストールされているソフトの性能をどれくらい引き出せているかという数値です。

・シンジ（エヴァ初号機）

能力値／ボディ：9　メンタル：7　テクニック：8　HP：24
技　能／〈手持ち武器：1〉〈銃器：2〉〈回避：1〉
基本破壊力：1D　基本防御力：3　初期の精神状態：3

・レイ（エヴァ零号機）

能力値／ボディ：7　メンタル：9　テクニック：7　HP：17

技　能／〈手持ち武器：1〉〈銃器：1〉〈回避：3〉

基本破壊力：1D　基本防御力：3　初期の精神状態：3

・アスカ（エヴァ弐号機）

能力値／ボディ：10　メンタル：12　テクニック：8　HP：20

技　能／〈手持ち武器：1〉〈銃器：2〉〈回避：1〉

基本破壊力：1D　基本防御力：3　初期の精神状態：3

・エヴァ（搭乗者）の行動

次に、キャラクターの行動リストをあげておきます。

①出撃する（自動成功）

NERV本部から出撃する行動です。マップ上の「E」マークの付いているマスな

らどこからでも出撃することが可能です。この行動をとると、たとえ行動ポイントが何ポイントあろうと自動的に行動終了となります。
　この行動に倍消費はありません。

②マップ上を１マス移動する（自動成功）
　マップ上を１マス移動する行動です。人間形態を持つエヴァは、向きを気にすることなく360度好きな方向に進むことが可能となっています。
　この行動に倍消費はありません。

③アイテム・武器の準備をする（自動成功）
　携帯（けいたい）している武器やアイテムをいつでも使える状態にします。落ちているものを拾（ひろ）ったり、ビルから出されたアイテムを受けとるときもこの行動になります。
　この行動に倍消費はありません。

④相手を攻撃する（手持ち武器－武器のペナルティ／目標値：敵回避力）

パンチ、キック、あるいは装備した銃以外の武器を使って相手を攻撃します。
この行動を倍消費すると、消費した分だけ威力(いりょく)が倍に。つまり2倍消費ならダメージが2倍になり、3倍消費ならダメージが3倍になります。
この行動を行なえるのは、敵が隣(とな)り合ったマスにいるときのみです。

⑤銃を撃つ（銃器―武器のペナルティ／目標値：敵回避力）
準備した銃で相手を撃ちます。
この行動を倍消費すると、消費した分だけ命中力が＋4。つまり2倍消費なら＋4になり、3倍消費なら＋8になります。ダメージに変化はありません。
この行動を行なえるのは、敵が銃の射程内にいるときのみです。

⑥アイテムを使う（アイテムによる）
準備したアイテムを使います。
倍消費の効果があるかどうかはアイテムにより異(こと)なるでしょう。
アイテムを投げて仲間に渡すといった行動もこれに含(ふく)まれます。この場合は自動的

に成功でいいでしょう。投げて仲間に渡すことのできる距離は4マスまでです。

⑦アイテム・武器をしまう（自動成功）

準備した銃をホルスターにしまったり、ナイフをさやに収めたりするときなどはこの行動になります。

この行動に倍消費はありません。

⑧使徒を抑え込む（抑え込み／目標値：使徒の回避力）

使徒を抑え込む行動です。抑え込まれた使徒は移動することができなくなり、回避力も－6になります。抑え込んだまま攻撃することもできますが……使徒の方も移動できなくなっただけで、攻撃能力を封じられているわけではありません。よって使徒を抑え込んだエヴァは集中砲火を浴びる危険性があります。

この行動を行なえるのは、敵が隣り合ったマスにいるときのみです。また、倍消費もありません。

⑨ATフィールドを展開する（自動成功）

ATフィールドを展開し、使徒のATフィールドを侵食（しんしょく）・中和します。ATフィールドをもった使徒の防御力は高いので、この行動をとらない限り、使徒にダメージを与えるのは困難です。

使徒のATフィールドを中和する場合は、使徒と隣り合ったマスにいなくてはなりません。

一度解除（かいじょ）されたATフィールドは、エヴァから離れない限り再展開されません。

⑩修復する（シンクロ・レベルが4以上のときのみ／自動成功）

エヴァのHPを5点回復します。

この行動を倍消費すると、消費した分だけ回復する数値が倍に。つまり2倍消費なら10点回復となり、3倍消費なら15点回復になります。

アスカ　はぁっ……はぁっ、やっと追いついた。まったくファーストったら何考えてるのよ。

レイ　解説、進めなきゃいけないもの。

アスカ　はいはい、わっかりました！　グダグダ喋(しゃべ)ってて悪かったわね!!

シンジ　……ボクたちが戦闘(せんとう)中にできることって、この10パターンなんだ。

アスカ　行動ポイント使うのはね。ＮＥＲＶモード同様、会話するのにポイントとかはいらないでしょ。通信機使うのなんか手間食うワケじゃないし。

シンジ　そうだね。……あ、でもアイテムをしまうのにはポイントいるみたいだけど……捨てるのにもいるのかな？　撃ち終わったあとの銃を、こう……手を広げて落とすだけの行動にも。

アスカ　それもいらないわね。会話と除装(じょそう)はポイントいらずよ。

シンジ　そう……そうだよね、よかった。

・ポイントのかからない移動

エヴァは、持ちポイントに関(かか)わりなく2マス移動することができます。つまり、たとえ行動ポイントが0でも、2マスは移動することができるのです。

これにより、行動ポイントが2の場合でも1回の順番で4マス動くことが可能になって

います。

アスカ　これも倍消費と同じくらい重要よ。なんたって本来は行動ポイント使わなきゃできない「移動」を、タダで2マスも移動できるんだから。

シンジ　タダっていうと、なんか変だよ。

アスカ　なんならオマケっていう!?

シンジ　……タダの方がいいかな？

アスカ　とにかく、エヴァも使徒も行動ポイント使って行動するって点は同じだけど、使徒には倍消費もタダで2マスもないの。だからこの二つは重要なのよ！　わかった!?

シンジ　う、うん。

・NERVキャラクターの行動

①武器を配置する（指揮(しき)or科学技術／目標値：23）

NERVにいる場合に選択(せんたく)できます。マップの好きなところに準備終了したエヴァ

用の武器を出現させることができます。
この行動に失敗した場合は、「そこには武器を送り込む設備がなかった」ということになるのでしょう。

②エヴァの出撃準備をする（指揮 or 科学技術／目標値：23）
この時点でまだ出撃準備ができていない場合は急いで発進準備を行なわなくてはなりません。
しかし使徒があらわれているのに何も準備していなかったということはありえませんので、この判定は「いつ発進準備が整（ととの）ったか」を決めるための判定となります。
この判定に成功した後は（搭乗者（とうじょうしゃ）がいれば）いつでもエヴァを出撃させることができます。

③エヴァ搭乗者を呼び寄せる（指揮 or 工作／目標値：23）
この時点ではすでに、エヴァ搭乗者がＮＥＲＶに向かって移動中のはずです。よってこの判定は「いつ到着するのか」を決めるだけのものとなります。

この判定に成功したら「キャラクターの取り合い」が行なわれ、その後（出撃準備が整っていれば）いつでもエヴァを出撃させることができます。

④援軍の手配をする（工作／目標値：23）

ＮＥＲＶにいる場合に選択できます。成功するとＮＥＲＶの援軍手配が＋１されます。この結果は累積可能で、他のキャラクターも成功したり、次のターンにもう一度成功したりするたびに＋１ずつＵＰします。

⑤一級迎撃態勢をしく（指揮／目標値：23）

ＮＥＲＶにいる場合に選択できる行動です。成功すると戦闘パートが終わるまで、迎撃能力が＋１されます。この結果は累積可能で、他のキャラクターも成功したり、次のターンにもう一度成功したりするたびに＋１ずつＵＰします。

⑥国連軍による迎撃（ＮＥＲＶの援軍手配／目標値：14）

これは「とりあえず国連軍にぶつかってもらおう」という行動で、成功するとその

次のターンだけ使徒の行動ポイントを－1することができます。
エヴァが使徒の隣のマスにいるときにこの行動をとって失敗すると、エヴァの足をひっぱったことになりエヴァの行動ポイントが－1されます。
この行動は戦闘パート中、3回しか使えません。なぜなら、4回目をやろうとしても国連軍はすでに「使徒に全滅させられて」しまっているからです。

⑦第3新東京市による迎撃（NERVの迎撃態勢／目標値：14）

第3新東京市（戦闘マップ）のほぼ全面をカバーできるように作られた迎撃武器によって使徒を攻撃するという行動で、成功するとその次のターンだけ使徒の行動ポイントを－1することができます。
エヴァが使徒の隣のマスにいるときにこの行動をとって失敗すると、エヴァの足をひっぱったことになりエヴァの行動ポイントが－1されます。
この行動はNERVのHPが50以下になると使用できなくなります。また、この行動では使徒の行動ポイントを0にすることもできません。

⑧エヴァの回収（自動成功）

エヴァが行動不能になったとき、すみやかにNERV本部へ回収する行動です。プレイヤー全員がエヴァ搭乗者になっているときは、GMがかわりにこの行動をおこすことができます。

⑨エヴァ搭乗者の集中治療（科学技術／目標値：23）

エヴァ搭乗者が負傷していた場合、医療機械の集中治療・薬物投与によって無理矢理意識を回復・出撃可能状態にする行動です。

この行動に成功すると治療にかかるターンが－1され、0になるとエヴァ搭乗者は何とか動ける状態になります。

⑩エヴァ搭乗者を励ます（各相性／目標値：16）

エヴァのシンクロ・レベルが下がりすぎたとき、エヴァ搭乗者を励ましたり応援したりする行動です。

この行動に成功すると、そのエヴァ搭乗者のシンクロ・レベルが＋1されます。た

だし、上がるのは最大でシンクロ・レベル2までなので、すでにシンクロ・レベルが2以上あるときは何の効果もあらわしません。

なお、相性は能力値の一種ですので技能チェックではなく能力値チェックになります。

アスカ　で、こっちは本部に居残(いのこ)ったNERVキャラクターの行動リスト。四人でプレイしたときは必ず一人が居残りになるからね。

シンジ　故意(こい)に残ってもいいのかな？

アスカ　はぁ？

シンジ　だから……三人でプレイしたときなんか、状況によっては三人ともボクたちエヴァ搭乗者になるよりは、一人くらい支援(しえん)でNERVに残った方が有利かもしれないじゃないか。

アスカ　できるに決まってんじゃない。そんなコトまでいちいち聞かないと分からないワケ？　そういうふうにしたかったら、キャラの取り合いのときに参加しなきゃいいのよ!!

シンジ　ご、ごめん。でも、どこにも書いてなかったから……

アスカ　ちょっと考えれば分りそうなもんじゃない。
シンジ　でもさ、これって解説なんだから、ちゃんと説明しないとまずいと思うな。
アスカ　はいはい、わかりました！　シンジったら本当に心配性なんだから。
シンジ　心配ついでに聞くけど……誰も取ろうとしなかったエヴァ搭乗者で、後からやっぱり出撃するってことは可能なのかな？　あと、負傷していて治療が終わったときって…
…
アスカ　できるに決まってるじゃない！　でなきゃそんな選択肢ないわよ!!
シンジ　でも、負傷のルールってまだ出てきてないから。
レイ　……大丈夫、後の方にあるわ。
シンジ　そ、そう。それならいいんだ。

・戦闘パートの終了
戦闘パートは次のいずれかに該当する状況ができたときに終了となります。

1．使徒を殲滅することができた（勝利）

使徒を倒すと勝利となり、「使徒出現パート」へ移ります。使徒を倒すと、ＮＥＲＶの「探査能力」「迎撃能力」「援軍手配」およびエヴァ搭乗者の「精神状況」がすべて０に戻ります。２体目の使徒を倒していたら、ここでゲーム終了です。

２．すべてのエヴァが破壊されてしまった（敗北）

出撃したすべてのエヴァが倒されると、「使徒出現パート」へ移ります。ただし、使徒はすでに出現しているので使徒が何ターン目に出現するかを決める判定は無用です。

使徒は毎ターン（４時間ごと）ＮＥＲＶに対して行動ポイント分攻撃してきます。ＮＥＲＶのＨＰが０になると「完全敗北」となりますので、それまでに何とかエヴァを修復（ＨＰを回復）して再出撃させねばなりません。

プレイヤーの戦闘準備が整ったら再び「戦闘パート」になります。

３．ＮＥＲＶ本部が破壊されてしまった（完全敗北）

ＮＥＲＶ本部が破壊されると人類の完全敗北となりゲーム終了となります。

アスカ　どうせあたしたちが勝つとは思うけど。もし……もしもよ、プレイヤーが二人以下で、あたしでなくシンジと優等生を選んで出撃するなんて愚かなマネをしたら負ける可能性もあるわ。

シンジ　またアスカはそういう調子のいいことを……

アスカ　事実よっ！

シンジ　ご、ごめん。でも……

アスカ　もし、出撃した全エヴァがHP0……つまり行動不能になったら、使徒はまっすぐNERV本部のマスに向かってきて攻撃を開始。NERV本部を潰そうとするわ。NERV側はそれまでに何とかしてエヴァを修復・武器の再配置をしなくてはならない。これはいいわね？

シンジ　う、うん。

アスカ　注意する点は、すでにあたしたちエヴァ搭乗者はNERVに来ているからあたしたちを呼び寄せる行動は不要なこと。かわりにエヴァの出撃準備はし直さなくちゃならないこと。出撃するときにもう一度起動表を振ることくらいかしら。

シンジ　そ、そうだね。
レイ　終わった？　なら、戦闘のルールにいきましょ。
アスカ　だから、ロクに解説してないクセに場を仕切らないでよっ！

●戦闘

エヴァの技能はすべて戦闘に関わる技能です。これらは「命中力」「回避力」「ダメージ」のいずれかに関わりをもち、次の意味を持ちます。

・命中力：攻撃を相手に命中させるための数値です。攻撃を相手に当てるときはこのデータを技能値として振ります。この数値は技能と能力をたした数値で、相手の回避力で振り合い勝負を行ないます。勝ったら攻撃が命中したことになりダメージの分だけ相手のＨＰを減らします。

・回避力：攻撃されたとき、それを避けるための数値です。相手の命中力と振り合い勝負を行ない、勝てば攻撃を避けたことになります。

・ダメージ：攻撃が命中したときに相手に与えるダメージです。武器によってダメージが

変わりますので、使用した武器のデータを見てください。何も装備していないとき（パンチやキックなど）のダメージはダイス1個です。

・防御力：攻撃が命中したとき、相手から受けるダメージを減らすことができるデータです。例えば3の防御力を持っていた場合、3点までのダメージまで相殺できるということ。この場合、5のダメージを受けても2点しかHPは減りません。技能に関わりなく、エヴァや使徒は固定の防御力を持っています。

アスカ　これまた簡単ね。攻撃するときは命中力で技能チェック。当たったら攻撃方法ごとにダメージを振る。防御するときは回避力で技能チェック。当てられちゃったらくらったダメージから防御力を差し引いてHPにダメージを受ける。RPG戦闘の基本中の基本、まさにベーシック・スタイルってやつよ。

シンジ　なにか、すごく単純だね。

アスカ　単純じゃいけないっていうの!?

シンジ　ご、ごめん。

アスカ　注意点は攻撃と防御で「同じ数値」になっちゃったときかしら。この場合は単純

に振り直しよ。

シンジ　うん。

アスカ　あと、エヴァの基本破壊力がダイス1個（1〜6）なのを見て……「なーんだ、これならミサトの方が強いかもしんないじゃん」なんて思った人は甘いわ！

シンジ　そんなこと、思うかなぁ。

アスカ　思う人もいるわよ！　いいこと、これはゲームをしやすいようにエヴァの基本破壊力をダイス1個にしているだけであって、エヴァや使徒によるダメージは実際にはその千倍ほどの数値になるの。だから、エヴァのパンチを人間が受けたら最低でも千ダメージ、多いときは六千ダメージも受けることになるのよ。いくらミサトが人間として強くっても、エヴァにはどうあがいても勝てないわ。だから、くれぐれも生身（なまみ）で使徒に立ち向かおうなんて思わないでね！

シンジ　だから、誰もそんなこと思わないよ。

アスカ　何ですって!?

シンジ　ごめん、なんでもない……

レイ　……でも、誰も思わないと思うわ。

●前面と背面の防御(ぼうぎょ)

図のようにエヴァや使徒の向いてる方向3マスを前面、逆側の3マスを背面と呼びます。前面から攻撃されたときは何も問題ありませんが、背面から攻撃されるとエヴァや使徒は回避力に－6のペナルティを負ってしまいます。また、使徒は一般的(いっぱん)に前面より背面の方がもろい傾向にあるようです。

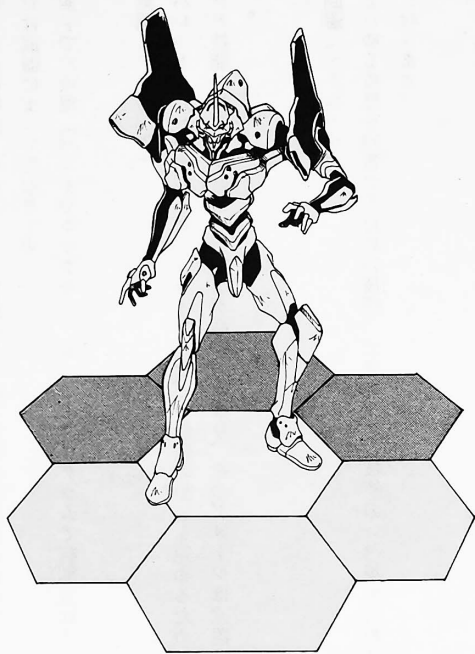
アスカ　エヴァの向きは自分の行動順のときなら360度自在に動かせるけど、行動が終わったら次の順番まで一切(いっさい)動かせない。だからよほどのことがない限り、自分の順番が終わるときはエヴァを使徒の方に向かせておくこと。

シンジ　うん……基本だね。

●エヴァ搭乗キャラクターの技能

・手持ち武器（テクニック）

プログレッシブ・ナイフやソニック・グレイブなど、手に持って振り回すタイプの武器

前面と背面について

＝背面

＝前面

を操るための技能。テクニックと技能のレベルを合わせた数値が命中力となり、そのダメージは武器によって異なります。

素手での攻撃（パンチやキックなど）も、このプログラムで制御されています。

・銃器（テクニック）

パレット・ガンやポジトロン・ライフルなど、銃器の狙いを定めるための技能。テクニックと技能のレベルを合わせた数値が命中力となり、そのダメージは武器によって異なります。

・回避（テクニック）

あらゆる攻撃を回避するための技能。テクニックと技能のレベルを合わせた数値が回避力となります。

・抑え込み（ボディ）

使徒を力ずくで抑え込むための技能。ボディと技能のレベルを合わせた数値が命中力と

なり、成功すると使徒を抑え込むことができます。

アスカ　エヴァにインストールされている戦闘ソフトは、大別すると以上の四つの技能に置き換えることができるわ。そして、ソフトの性能をいかにうまく引き出せるかの数値が技能値ってわけ。

シンジ　ボクたち個人が、これらの技能を持ってるワケじゃないんだよね。

アスカ　あったりまえでしょ。なんであたしみたいなか弱い乙女(おとめ)が「抑え込み」なんて技能を持ってるのよ。

シンジ　……アスカは、持っていても不思議じゃないよ。

アスカ　なんですって!?

シンジ　ご、ごめん。

アスカ　あくまでこれはエヴァに搭載(とうさい)されている機能なの。アンタ、あそこのファーストが自分の肉体使って相手を力ずくで抑え込むトコなんて想像できる？

シンジ　えっ？

レイ　……………………………………

シンジ　……………………………………………………

アスカ　なに見つめあってるのよ。

シンジ　……ごめん、想像つかないや。

レイ　どうして、謝(あやま)るの？

シンジ　どうしてって……

アスカ　あーっ、もうっ、次いくわよっ！　次は装備だから解説はいらないでしょ!!

●エヴァの装備

エヴァの装備リストです。それぞれの装備は次のデータで説明されています。

『装備データの見方』

・名称

準　備：その装備を「準備完了」するために必要な目標値です。

分　類：この装備を使うためにどの技能が必要かをあらわします。

命中修正：この装備を使った場合、この数値だけ命中力が変化します。

射程距離：武器の射程距離です。分類が「手持ち武器」の武器は必ず1（敵と隣接したマスでないと使えない）になっています。
ダメージ：その武器を使ったときのダメージです。1Dはダイス1個、2Dはダイス2個のこと。2D＋3というのはダイス2個に3をたした数値がダメージになるということです。
使用回数：その装備は何回使うことができるかをあらわしています。分類が「手持ち武器」の武器には回数制限がありません。
説　明：武器の説明や、その他の補足です。

・プログレッシブ・ナイフ
準　備：標準装備のため不要　**分　類**：手持ち武器
命中修正：±0　**射程距離**：1
ダメージ：1D＋2　**使用回数**：制限無し
説　明：すべてのエヴァに標準装備されている近接戦闘用武器で、高震動粒子の刃が接触する物質を分子レベルで分解・切断していきます。

・ソニック・グレイブ

準　備：22　分　類：手持ち武器
命中修正：－6　射程距離：1
ダメージ：1D＋3　使用回数：制限無し
説　明：プログレッシブ・ナイフをグレイブ（竿状武器）に改造したもので、わずかに威力が上がっています。長いことは長いのですが、射程距離は銃器に比べるべくもないので1のままになっています。

・スマッシュ・ホーク

準　備：24　分　類：手持ち武器
命中修正：－2　射程距離：1
ダメージ：1D＋3　使用回数：制限無し
説　明：プログレッシブ・ナイフをアックス（斧状武器）に改造したもので、わずかに威力が上がっています。グレイブに比べて準備に手間がかかりますが、そ

の分扱いやすいのが利点でしょう。

・パレット・ガン

準　備：23　分　類：銃器

命中修正：－6　射程距離：4

ダメージ：2D　使用回数：8

説　明：劣化ウラン弾を電磁レールで撃ち出す銃です。威力はそんなに大きくありませんが、使用回数が多く、準備もさほど手間取りません。1回の使用（射撃）で20～30発の弾を吐き出します。

・ポジトロン・ライフル

準　備：25　分　類：銃器

命中修正：－8　射程距離：6

ダメージ：2D＋4　使用回数：4

説　明：小型の陽電子砲です。威力は大きいのですが、構造が複雑なため準備に手間

がかかります。また銃身の負担も大きいので使用回数も多くありません。

・大型ポジトロン・ライフル

準　備：特殊（説明参照）　分　類：銃器
命中修正：－16　射程距離：16
ダメージ：3D＋20　使用回数：特殊（説明参照）
説　明：戦略自衛隊の自走陽電子砲をNERVが（勝手に）改造することで作られる特殊大型火器です。この武器を準備するためにはまず目標値20をNERVの援軍手配で成功し、自走陽電子砲を手に入れなくてはなりません。そののちに準備を目標値25で行ないます。使用回数に制限はありませんが、射撃は3ターンに一度しか撃てません。また、大型ポジトロン・ライフルを装備している最中のエヴァは回避も移動もできません。

・スナイプ・ガン

準　備：25　分　類：銃器

命中修正：±0　射程距離：4
ダメージ：2D　使用回数：8
説　明：高速追尾照準ソフトを組み込むことによって、精巧かつ敏速に照準をあわせることができるようになったパレット・ガンです。

・盾

準　備：23　分　類：なし
命中修正：なし　射程距離：なし
ダメージ：なし　使用回数：（特殊）
説　明：SSTOの底部装甲を無理矢理改造した盾です。この盾を装備していると、前面からの攻撃すべてを盾が引き受けてくれます。盾の防御力は3、盾のHPは20。HPが0になると盾は壊れ、ダメージはエヴァにいくようになります。

●状態変化

次のような状態になったとき、シンクロ・レベルが変わる可能性があります。次の状態におちいったら「状態変化表」を振ってください。「状態変化表」は各キャラクターによって異なります。

・シンジが状態変化表を使う条件……初号機が初めてダメージをくらった
残りHPが5以下になった（判定に＋2）
他のエヴァが倒された（判定に＋6）

シンジの状態変化表（ダイス2個を振り、それに条件の修正を加える）
2……戦意喪失（そうしつ）。シンクロ・レベルが－2。
3～4…あせる。シンクロ・レベルが－1。
5～6…変化なし。
7～9…集中力がアップ。シンクロ・レベルに＋1。
10～12…ほとんど無我夢中の状態に。シンクロ・レベルに＋2。

13以上…異常な興奮状態。シンクロ・レベルに＋3。

・レイが状態変化表を使う条件……零号機の残りHPが5以下になった
　アスカが倒された（判定に＋2）
　シンジが倒された（判定に＋6）

レイの状態変化表（ダイス2個を振り、それに条件の修正を加える）
3以下…気絶する。行動不能になり回収待ち状態に。
4〜5…負傷し、痛みが走る。シンクロ・レベルが−1。
6〜9…変化なし。
10〜14…集中力がアップ。シンクロ・レベルに＋1。
15以上…自分が抑えられない。シンクロ・レベルに＋3。

・アスカが状態変化表を使う条件……弐号機が初めてダメージをくらった

残りＨＰが5以下になった（判定に＋2）
レイが倒された（判定に＋2）
シンジが倒された（判定に＋4）

アスカの状態変化表（ダイス2個を振り、それに条件の修正を加える）
2………戦意喪失。シンクロ・レベルが－2。
3～4…あせる。シンクロ・レベルが－1。
5～6…変化なし。
7～12…集中力がアップ。シンクロ・レベルに＋1。
13～15…ほとんど無我夢中の状態に。シンクロ・レベルに＋2。
16………何かがはじけた。シンクロ・レベルに＋3。

アスカ　それぞれの条件を満たすと、あたしたちのシンクロ・レベルは変動する可能性がある。ま、ここでも一番安定しているのはあたしね。
シンジ　そ、そうなのかな？

アスカ　そうに決まってんじゃない。ま、不満と言えばファーストの条件ね……何であたしよりシンジの方がシンクロ・アップしやすくなるのかしら。

レイ　……あなただってそうでしょ。

アスカ　確かにそうだけど、優等生の方が数値が高いじゃない。

レイ　どうでもいいじゃない、そんなこと。

アスカ　ちょっと、なに顔をそらしてるのよ？

レイ　……先、行ってる。

アスカ　あ、ちょっと……逃げる気!?

●暴走

エヴァは暴走すると周囲にあるものすべてを破壊（はかい）しようとします。

まず使徒がいれば使徒を攻撃し、使徒を殲滅（せんめつ）すると仲間であるはずのエヴァを攻撃します。使徒もエヴァもいなければＮＥＲＶ本部を攻撃します。

暴走したエヴァは武器を使わずに素手（すで）で攻撃してきますが、相手に隣接（りんせつ）するとありったけの行動ポイントを使った倍消費の攻撃をおこないます。また、深手を負うと自己修復も

しようとするでしょう。

ただし暴走と同時にNERVによって電源コードを切断されるので、暴走したエヴァが活動できるのは1分（6ターン）のみです。

暴走したエヴァはGMが操ります。

アスカ　……ま、こうなっちゃったらあたしたちにはどうしようもない。GMにおまかせってやつね。

シンジ　そうだね。

アスカ　ヘタすると、暴走したエヴァのために完全敗北……なんてエンディングもあるかもね。たのむわよ、暴走ペア。

シンジ　な、なんだよ……その暴走ペアって。

アスカ　シンジとファーストのことに決まってるでしょ！　あたしは暴走なんて下品なマネ、させたことないんだから。

●絶対成功と絶対失敗

行動チェックを行なうとき、数値によっては「どうあがいても絶対に成功しない」という場面や「どう転んでも失敗のしようがない」という場面が出てきますが……この場合でも、振ったダイスの目が6ゾロだった場合は「絶対成功」となり、1ゾロだった場合は「絶対失敗」となります。

絶対成功とはどんなに目標とする値が高くとも行動チェックに必ず成功するということで、絶対失敗とはどんなに目標とする値が低くとも行動チェックに必ず失敗するということです。

能力値チェックのときはダイス2個で両方とも6や1だった場合、技能チェックのときはダイス3個で選んだ二つの目が6や1だったときに絶対成功と絶対失敗が適用されます。

戦闘時の命中力判定のときに絶対成功すると、相手の防御力を無視してダメージを与えることができます。

また回避判定のときに絶対失敗するとアンビリブカル・ケーブルが切断され、その後（あらゆるエネルギー源を総動員しても）最大で5分しか活動できなくなります。すでにアンビリカル・ケーブルがない場合は防御力が無視されます。

アスカ　念のために言っておくと、アンビリカブル・ケーブルっていうのはエヴァについてる電源コードのことだからね。
シンジ　あのさ……攻撃と回避の振り合いで、両方とも絶対成功とかだったらどうなるんだろう？
アスカ　答えは単純。振り直しよ。
シンジ　あ、そうなんだ。
アスカ　あたりまえでしょ。

●搭乗者(とうじょうしゃ)の負傷

エヴァのＨＰが０になったとき、余ったダメージはエヴァ搭乗者に及(およ)びます。
例(たと)えば、エヴァのＨＰが３しか残っていないときに（防御力を差し引いても）７のダメージを受けてしまった場合、余った４ダメージは搭乗者に降りかかってくるのです。
ダメージを受けてしまった搭乗者は、１点につき４時間（ＮＥＲＶモードの１ターン）の治療(ちりょう)・絶対安静を必要とされます。つまり４ダメージを受けてしまったら16時間（４ターン）の間、そのキャラクターは使えないことになってしまうのです。

アスカ　注意してどうなるってわけじゃないけど、これも重要ね。なんたって、もし1体目の使徒のときにダメージを受けちゃって……治療中に戦闘ターンに入ったらお手上げじゃない。

シンジ　でも、「集中治療」って行動があったから何とかなるんじゃないかな？

アスカ　あんたバカ？　集中治療の説明読んだの？　本来なら4時間かけて回復するところを、薬とかで強制的に回復させるのよ。考えただけで寒(さむ)けがするわ！

レイ　しかたないわ……緊急事態だもの。

アスカ　緊急事態って、あのねぇ。

レイ　……しょうがないでしょ。役割だもの。

アスカ　う……あたし、ときどきアンタが怖(こわ)く見えるわ。

レイ　そう？

●ポイント（得点）

このゲームには普通のテーブルトークRPGに必ずつきものの「レベルアップ」や「キ

ャンペーン」という概念がないかわりに「勝ち負け」があります。
プレイヤーは次の状態になるたびにポイントを獲得。2体目の使徒を倒したときにもっともポイントの高いプレイヤーの勝ちとなります。

・使徒にダメージを与えた（一回ダメージを与えるごとに1点）
・エヴァやNERVを修理した（成功するごとに1点）
・国連軍や迎撃システムを使って使徒の行動ポイントを−1した（1点）
・武器を「準備完了」状態にした（準備完了状態にするたびに1点）
・エヴァ搭乗者とのコミュニケーションに成功した（成功するごとに1点）
・エヴァの実験に成功した（成功するごとに1点）
・エヴァ搭乗者を励ました（成功するごとに1点）
・使徒にとどめを刺した（2点）
・キャラクターをうまく演技できた（GMの判断で1〜3点）

アスカ　第2章最後の解説はこのポイントルール……とは言っても特に注意する点なんて

ないけどね。

シンジ　何もないの？

アスカ　そうねぇ、強いて言えば……暴走状態のエヴァはＧＭの管轄だから、それで使徒を倒してもポイントにはならないってことぐらいじゃない。

シンジ　そうだね。

アスカ　あとはキャラクターシートのポイントの欄に、もらった特典をメモしてけばいいのよ。日本では「正」の字で5点単位の表記が一般なんでしょ？

シンジ　う、うん。

アスカ　じゃ、それでやっていけばいいわ。もちろん、総合的にポイント稼ぎやすいのはあたしだから、取り合いのときはあたし狙いが一番よ。

レイ　……これで2章は終わりね。さよなら。

アスカ　さよならって……ちょっとファーストっ、なによいきなりっ!!

シンジ　……行っちゃった。

アスカ　ほんと、最後までペース乱すわねぇ……

シンジ　……アスカも、人のこと言えないよ。

第3章

使徒の説明

この章ではエヴァンゲリオンに登場した使徒の紹介とそのデータ、オリジナル使徒の作り方、使徒の操り方を説明します。
この章はプレイヤーが読まなくてもいいようになっていますので、GMか特に興味のあるプレイヤーの方だけ読んでください。

リツコ 随分休めたわね。じゃ、ここからはお年寄りチームで頑張りましょ。
ミサト 帰ったら覚えてなさいよ、アスカぁ……
マヤ まあ、年のことは忘れましょう。あの子たち、まだ子供なんですから。
ミサト マヤ……あんたこん中で一番若いと思っていい気になってない？
マヤ いえ、自分にそんなつもりは……
リツコ ミサト、怒ると眉間にしわができるわよ。
ミサト うう……
冬月 ……ワシから見たら、おまえたちも全員子供のようなものだがな。

1．使徒の説明

●使徒データの見方

使徒については次のデータで説明されています。

データ1：形態。どのような外見かをあらわすデータです。人型、球型、蜘蛛型といったように大雑把な外見で区別されています。

データ2：近距離の敵に対する攻撃方法です。

データ3：データ2の命中力とダメージです。

データ4：使徒の回避力です。

データ5：ATフィールドを張っているとき／前面防御力／背面防御力の防御力をあらわします。

データ6：使徒の行動力（行動ポイント値）です。

データ7：遠距離の敵に対する攻撃や、特殊な防御方法などの特殊能力です。

データ8：データ7の説明です。
データ9：使徒のルーチンです。①〜⑤のデータで成り立ちます。
データ10：使徒の弱点です。
データ11：NERVモード時の使徒の回復力です。
データ12：使徒のHP。

リツコ　使徒に関するデータは全部で12種類。これらのデータのうち、使徒解析表で解析したデータのみをプレイヤーに知らせるのよ。
ミサト　ま、実際に戦ってみると攻撃方法とかは分るんだけどねぇ。
リツコ　分ったときにはもう遅い……って可能性もあるのよ。
ミサト　へへへ、そうでした。

●使徒のルーチンについて

使徒は簡単なルーチン（思考）どおりに動きます。ルーチンは①から最大⑤までの行動が決められており、①のルーチンが最優先行動となります。

使徒はまず①の行動をとろうと思い、それが不可能である場合は②の行動を、それも不可能であるならば③の行動を……というように動くのです。

リツコ　本来はもっと複雑な行動パターンを持っている使徒だけど……ゲームにするなら五つが限界ってところかしら。

ミサト　限界限界、五つもあればもう上等って感じよ。

リツコ　そうね、ミサトだって①飲む、②寝る、③食べる、④入浴ってルーチンで構成できるものね。

ミサト　ちょっとぉ、ソレどういう意味よ？

●NERV本部への攻撃

エヴァが戦闘（せんとう）マップ上に1体もいない場合、使徒は次のルーチンで行動します。

①NERV本部に近づく。
②NERV本部をデータ2で攻撃する。
③NERV本部をデータ7で攻撃する。

リツコ　これも簡単ね。使徒はエヴァがいなければＮＥＲＶ本部のマスを目指す。
ミサト　到着したら近接戦闘能力（データ２）で攻撃をしかけてくるってワケね。
リツコ　そう、そして近接戦闘能力を持っていない使徒の場合は特殊攻撃（データ７）で攻撃してくる。簡単でしょ？
ミサト　ま、これくらいならね。

●Ｎ２爆雷による影響

Ｎ２爆雷による攻撃を受けると、使徒は防御力に関係なくＨＰに必ず20のダメージを受けます。

このダメージは毎ターンごとにデータ11の分だけ回復し、ＨＰの上限まで回復すると使徒は再び活動を開始します。

また、Ｎ２爆雷を受けると使徒は「使徒成長表」のとおりに成長します。「使徒成長表」の結果をプレイヤーに知らせる必要はありません。国連軍の攻撃などにより「使徒解析表」を振ることができたときのみ、それに応じてデータを知ることができます。

・**使徒成長表**（ダイス2個を振る）

2………使徒の行動ポイント（データ6）が＋3される。

3～4…すべての防御力（データ5）が上がる。防御力＋2。

5～6…近距離の攻撃能力（データ3）が上がる。命中力＋3、ダメージ＋2。

7………変化なし。

8～9…遠距離の攻撃能力（データ8）が上がる。射程距離＋2、ダメージ＋2。

10～11…すべての攻撃方法のダメージが上がる。ダメージ＋3。

12………使徒の行動ポイント（データ6）が倍になる。

リツコ　N2爆雷は時間稼ぎとしてかなりの役割を果たすけれど、その分副作用もあるわ。劇薬が体に悪いのと一緒ね。

マヤ　使徒がN2爆雷でパワーアップしない確率は16.6666666%ですからね。分は悪いと思います。

リツコ　それでも使わなくてはならない状況は出るのよ。

ミサト　難しいところよねぇ……

●使徒の行動（移動）について

迎撃マップが使われているとき、使徒は毎ターン1マスだけNERV本部に近づいてきます。

戦闘マップのときはエヴァ同様に、行動ポイントを消費して動きます。ただし、行動ポイントの他に2マス動けるという特典は使徒にはありません。行動ポイントの範囲内でのみ、移動やその他の行動がとれます。

ミサト　移動のボーナスと倍消費はこちらがわの専売特許だもんね。使徒には使えないってものよ。
リツコ　でも、エヴァは人の手で制御できるようにするためにかなり力を抑制してあるわ。基本性能だけ見たら使徒の方が大抵は上よ。
マヤ　でも、倍消費と移動ボーナスがあれば、十分に対抗できます。
ミサト　普通は「知恵」と「勇気」で対抗するっていうのがセオリーなんだけどねぇ。

リツコ　そうね……でも、不確定なものより確定的なものの方が安心できるわ。
ミサト　はいはい。

●ATフィールド

隣接したエヴァによってATフィールドを中和されても、使徒は行動ポイントを1消費することによってATフィールドを再展開するためにはエヴァと離れていなくてはなりません。隣接したままの状態では再展開することができないのです。
よってルーチンの行動によりエヴァから離れた場合、またはエヴァの方から遠ざかった場合のみ、使徒は次のターンに再展開します。

リツコ　あたしたちにとっても、もっと厄介な使徒の能力。それがATフィールド。
ミサト　ま……厄介だからこそ、使徒に接近するという危険を犯してまでATフィールドを中和するんだけどね。
リツコ　ええ。いったん中和されたATフィールドは、エヴァが隣接している限り再展開できない。だからATフィールドを中和したら、なるべく使徒から離れないようにするのが懸命。

マヤ　ATフィールドを中和された使徒は、再展開するためにエヴァから離れようとするんですか？

リツコ　ルーチンでそう決められていればね。再展開はあくまで「エヴァから離れたら」おこなわれる行動であって、再展開するためにルーチンを曲げてエヴァから離れることはしないわ。

マヤ　以外と……バカなんですね、使徒って。

リツコ　さぁ、どうなのかしらね。

●光球（コア）への攻撃

使徒には「光球」と呼ばれる球体の物質がついています。これはすべての使徒にある共通の器官（きかん）で、これを破壊（はかい）されると使徒は活動不能となります。

この光球が体外に露出（ろしゅつ）している使徒はこれが弱点となり、この部分を破壊することによって比較的簡単に倒せる可能性がでてきます。

光球を狙（ねら）って攻撃する場合は命中力に−6のペナルティを負いますが、当たったときのダメージは倍になります。

リツコ　何にしても、弱点があるというのは有り難いわ。完璧な存在を相手にすることほど疲れることはないもの。

ミサト　光球に命中させることができたらダメージは倍……うまくすれば一撃ね。

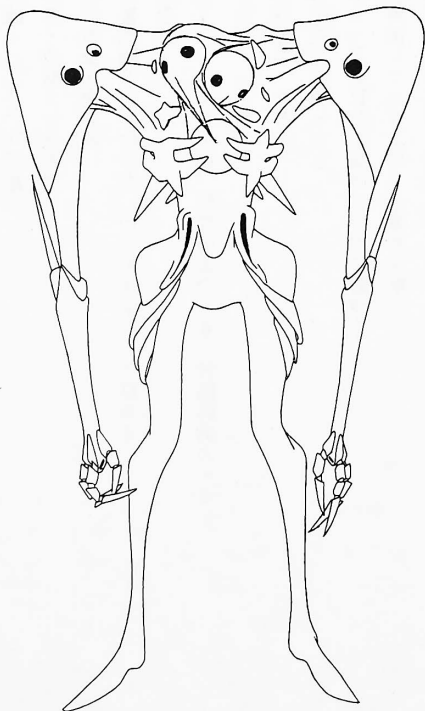
リツコ　拳による攻撃を２倍消費すれば１Ｄ（ダイス１個）×２。さらにこれを光球に当てれば１Ｄ×４……武器を使えばもっといくもの。

ミサト　ただ……あんまり１体目の使徒をあっさり倒しちゃうと、ＧＭが２体目に強力な使徒をぶつけてくるかもしれないってのがピンチよね。

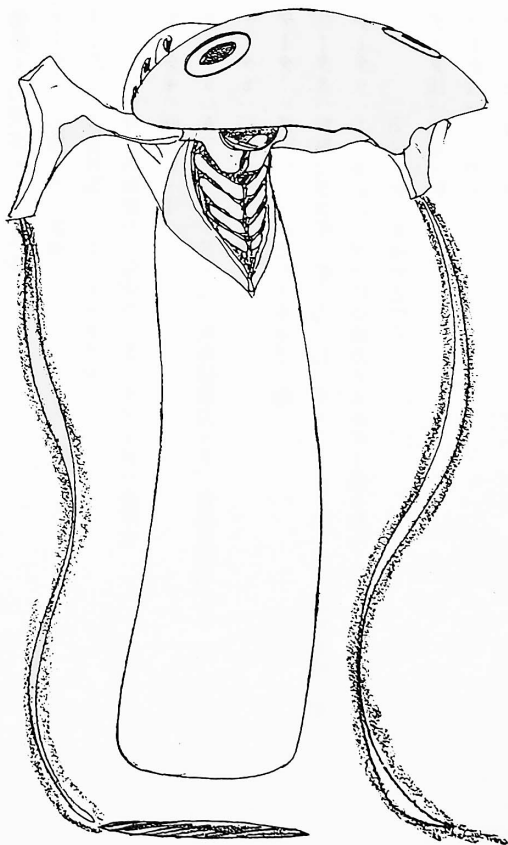
リツコ　そうね、その意味ではＧＭはまさに「神の意志」を担っているわ。

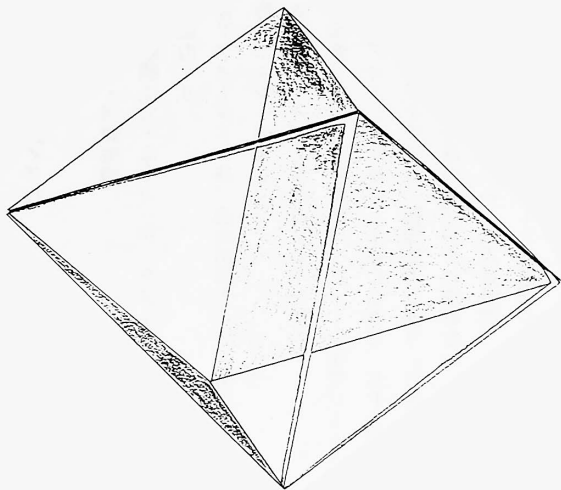
2. 使徒図鑑

●第3の使徒・サキエル

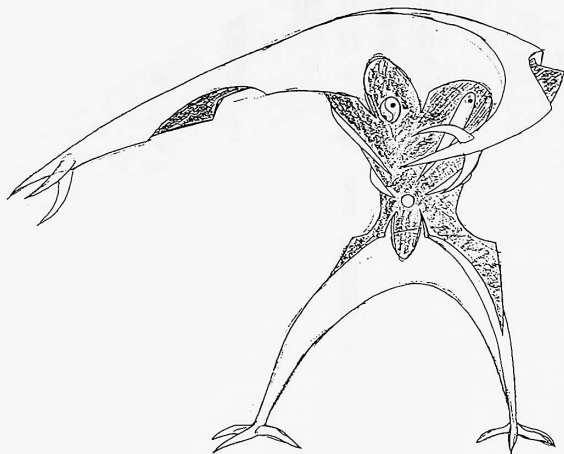
データ1：形態・人型
データ2：近接戦闘(せんとう)・主に肉弾攻撃
データ3：近接戦闘能力・命中力：10　ダメージ：2D
データ4：回避力・10
データ5：ATフィールド・15、前面防御(ぼうぎょ)力・5、背面防御力・3
データ6：行動ポイント値・3
データ7：特殊(とくしゅ)攻撃・十字エネルギー光線
データ8：特殊攻撃説明・命中力：10　ダメージ：2D+3　射程距離：3
データ9：①十字エネルギー光線を一番近いエヴァに1発撃つ
②もっともHPの高いエヴァに近づく
③エヴァに隣接(りんせつ)したら近接戦闘で攻撃

データ10：弱点・前面にある光球
データ11：回復力・２
データ12：ＨＰ・25

●第4の使徒・シャムシエル

データ1：形態・魚型または人型
データ2：近接戦闘・光の鞭(むち)
データ3：近接戦闘能力・命中力：12　ダメージ：2D＋3
データ4：回避力・8
データ5：ATフィールド・15、前面防御力・6、背面防御力・4
データ6：行動ポイント値・2
データ7：特殊能力・なし
データ8：特殊能力説明・なし
データ9：①もっともHPの高いエヴァに近づく
②隣接したエヴァに光の鞭で攻撃
データ10：弱点・前面にある光球
データ11：回復力・2
データ12：HP・40

●第5の使徒・ラミエル

データ1：形態・正八面体
データ2：近接戦闘・シールド・ドリル
データ3：近接戦闘能力・命中力：1　ダメージ：必ず15
データ4：回避力・1
データ5：ATフィールド・20、前面防御力・7、背面防御力・7
データ6：行動ポイント値・1
データ7：特殊能力・高出力エネルギー砲
データ8：特殊攻撃説明・命中力：13　ダメージ：2D＋14　射程距離：10
データ9：①一番近いエヴァに高出力エネルギー砲を撃つ
　②NERV本部に近づく
データ10：弱点・特になし
データ11：回復力・1
データ12：HP・10

●第7の使徒・イスラフェル

データ1：形態・人型
データ2：近接戦闘・肉弾戦闘
データ3：近接戦闘能力・命中力：10　ダメージ：2D＋3
データ4：回避力・9
データ5：ATフィールド・18、前面防御力・5、背面防御力・3
データ6：行動ポイント値・3
データ7：特殊能力・分離・合体による不死能力
データ8：特殊能力説明・1体の状態でダメージを受けると2体に分離、2体の状態で両方にダメージを受けると1体に合体し、HPに影響を与えない
データ9：①ダメージを受けると特殊能力を使う（行動ポイント消費1）
②分離中は、分身のそばからは離れない
③エヴァが隣接していたら近接戦闘
データ10：弱点・分離中、同じターンに前面の光球へ両方ダメージを受ける。その直後の合体で、参加したエヴァ全員から光球にダメージを与えられると活動停止

データ11：回復力・１
データ12：ＨＰ・１

●第9の使徒・マトリエル

データ1：形態・蜘蛛型

データ2：近接戦闘・溶解液

データ3：近接戦闘能力・命中力：1　ダメージ：2D

データ4：回避力・6

データ5：ATフィールド・15、前面防御力・2、背面防御力・2

データ6：行動ポイント値・2

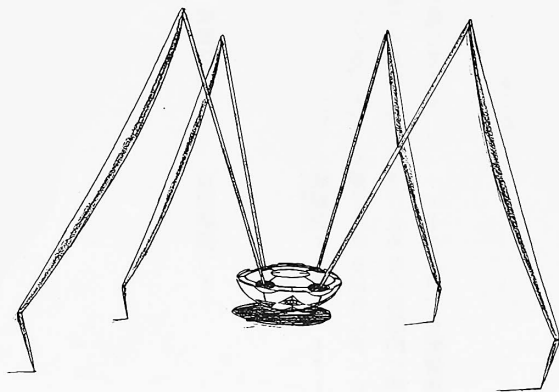
データ7：特殊攻撃・溶解液を噴射

データ8：特殊攻撃説明・命中力：12　ダメージ：2D　射程距離：3

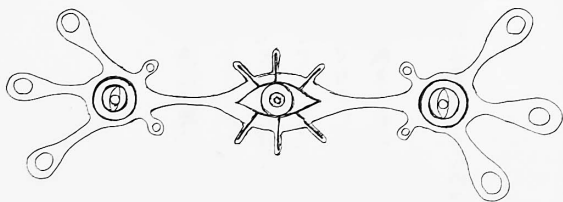
データ9：①一番近いエヴァに溶解液を噴射
②射程内にエヴァがいなければエヴァに近づく

データ10：弱点・特になし

データ11：回復力・3

データ12：HP・20

●第10の使徒・サハクイエル

データ1：形態・異形（いぎょう）
データ2：近接戦闘・なし
データ3：近接戦闘能力・なし
データ4：回避力・1
データ5：ATフィールド・15、前面防御力・5、背面防御力・5
データ6：行動ポイント値・1
データ7：特殊能力・落下
データ8：特殊能力説明・ATフィールドを張って成層圏（せいそうけん）より落下。4ターン目にGMの定めたポイントに落ちてくる。エヴァが受け止める以外に食い止める方法なし。食い止められなければゲームオーバー。受け止めたら自動的に使徒の敗北
データ9：①GMの定めた地点に落ちてくる。プレイヤーがエヴァを配置後、GMは落下地点を指し示すこと
データ10：弱点・落下地点にエヴァがいること
データ11：回復力・1

データ12：ＨＰ・15

3. 数えられぬ使徒(ロスト・ナンバーズ)

●オリジナルの使徒

エヴァンゲリオンに登場する使徒の数は決まっており、本来ならばそれ以外の使徒は登場することがありません。ですが……エヴァンゲリオンに登場した使徒しか使わないとなると、作品に詳(くわ)しい人なら外見と行動だけで「どの使徒か」が分ってしまい、ゲームの幅が狭(せま)くなってしまいます。そこで、『エヴァンゲリオンRPG』ではGMがオリジナルの使徒を作ってゲームに登場させてもよいということにしました。

これらオリジナルの使徒は「数えられぬ使徒」として、第何番目という数値をうたれない存在として登場します。

「数えられぬ使徒」たちに制約(せいやく)はありませんので、GMの思いつく限りいろいろな使徒を登場させてください。

マヤ　オリジナルの使徒は、GMが好きに作っていいんですよね？

ミサト　まね。まぁ……あたしたち人類からしたら、なるべく弱いのお願いって感じだけど。

リツコ　GMはプレイヤー人数によって強さを調節するべきね。一人なら第3・第4使徒くらいまでの強さが限界、それ以上の使徒をぶつけてきたら「完全敗北」の確率が高くなる……

ミサト　強さって……やっぱ攻撃ダメージと行動ポイントで調節つけると一番やりやすいんじゃないかしら。

リツコ　それが一番簡単ね。一発のダメージが大きい使徒の行動ポイントは1～2程度、弱めの攻撃力（2D以下くらい）なら3～4かしら。あと、射程距離が長くてダメージも大きい攻撃方法を持っている使徒の場合……ルーチンでその攻撃を1ターン1発にしぼった方がいいわ。

冬月　ま、あとは何体か実際に作ってみればよいさ。何体か作っていくうちに、バランスというものは次第にとれてくる。

マヤ　では、サンプルデータを展開します。

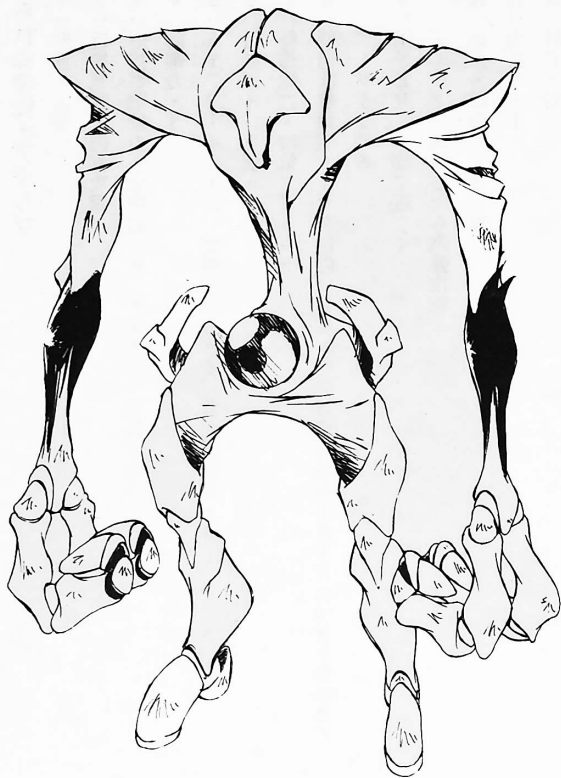
リツコ　ええ、お願い。

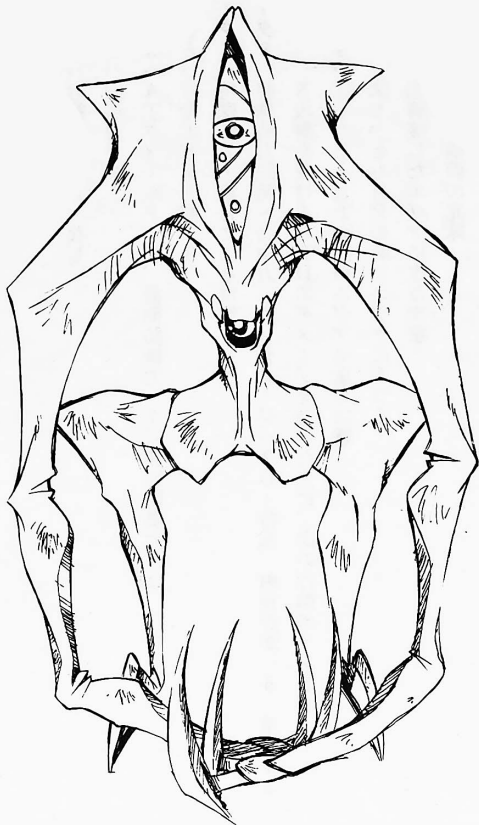
●数えられぬ使徒・アドヴァキエル

データ1：形態・水母(くらげ)型
データ2：近接戦闘・主に肉弾攻撃
データ3：近接戦闘能力・命中力：11　ダメージ：2D
データ4：回避力・5
データ5：ATフィールド・15、前面防御力・2、背面防御力・2
データ6：行動ポイント値・4
データ7：特殊攻撃・高圧エネルギー弾
データ8：特殊攻撃説明・命中力：12　ダメージ：2D　射程距離：8
データ9：①高圧エネルギー弾を一番近いエヴァに1発撃つ
②高圧エネルギー弾を次に近いエヴァに1発撃つ
③高圧エネルギー弾をもっとも遠いエヴァに1発撃つ
④エヴァが隣接(りんせつ)していたら肉弾攻撃
⑤射程内に何もいなければNERV本部へ向かう
データ10：弱点・特になし

データ11：回復力・1
データ12：HP・45

●数えられぬ使徒・ゼフォン

データ1：形態・人型
データ2：近接戦闘・主に肉弾攻撃
データ3：近接戦闘能力・命中力：12　ダメージ：1D
データ4：回避力・12
データ5：ATフィールド・14、前面防御力・4、背面防御力・1
データ6：行動ポイント値・4
データ7：特殊能力・陽子エネルギー砲
データ8：特殊能力説明・命中力：10　ダメージ：2D+2　射程距離：5
データ9：①エヴァと隣接していたら2マス離れる
②射程内にエヴァがいたら陽子エネルギー砲（1体のエヴァに最大2発）
③NERV本部へ向かう
データ10：弱点・前面にある光球
データ11：回復力・2
データ12：HP・20

●数えられぬ使徒・アタリブ

データ1：形態・人型
データ2：近接戦闘・肉弾攻撃
データ3：近接戦闘能力・命中力：8　ダメージ：2D＋8
データ4：回避力・3
データ5：ATフィールド・17、前面防御力・6、背面防御力・3
データ6：行動ポイント値・2
データ7：特殊能力・冷気フィールド
データ8：特殊攻撃説明・3マス以内にいるエヴァは自動的に1ターンにつき1D＋3ダメージを受ける
データ9：①NERV本部に近づく
②エヴァが隣接したら肉弾攻撃
データ10：弱点・前面にある光球
データ11：回復力・1
データ12：HP・55

●数えられぬ使徒・アズラエル

データ1：形態・異形(いぎょう)

データ2：近接戦闘・なし

データ3：近接戦闘能力・なし

データ4：回避力・7

データ5：ATフィールド・20、前面防御力・7、背面防御力・3

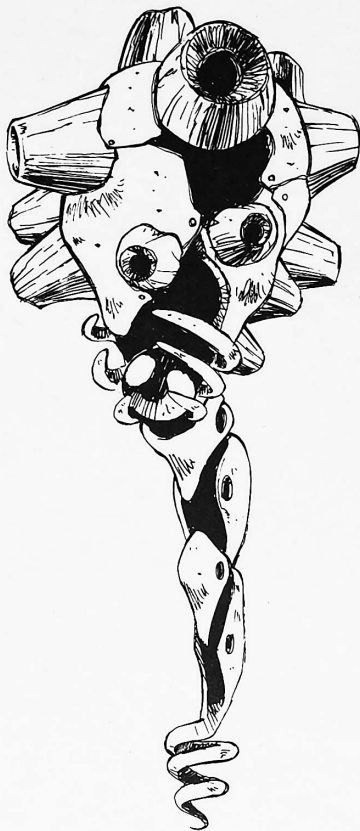
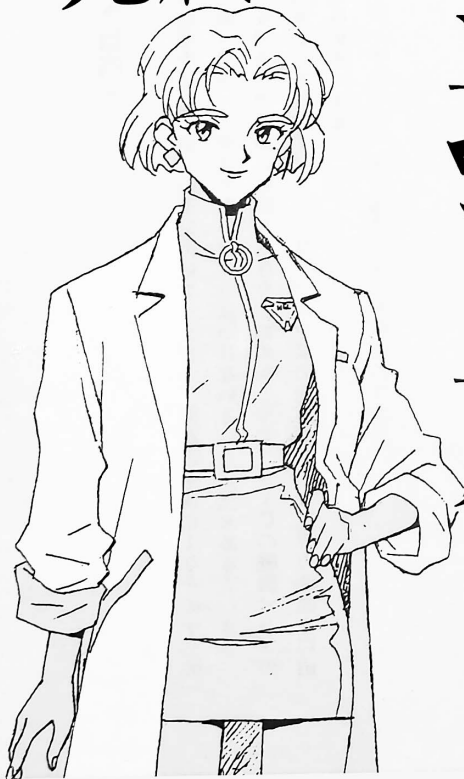
データ6：行動ポイント値・3

データ7：特殊能力・重力による攻撃

データ8：特殊能力説明・命中力：12　ダメージ：2D＋特殊　射程距離：5　重力による攻撃を受けると2Dのダメージを受けた上に、次の行動ポイントが－1

データ9：①もっともHPの高いエヴァに重力攻撃
②もっともHPの高いエヴァに近づく
③隣接したエヴァに重力攻撃

データ10：弱点・前面の光球

データ11：回復力・2

データ12：HP・35

発展プレイの遊び方
第4章

1. 別の地域へ出向く

通常プレイの戦闘(せんとう)場所は必ず第3新東京市になりますが、何かの事情によりその手前の地点（または全然違う場所）で使徒と戦わなければいけないという状況もあるでしょう。

これはそのような別地帯で使徒と戦闘を行なうためのルールで、A～Cの戦闘マップがリファレンスに用意してあります。また、リファレンスの白地図でこれ以外の地図を自由に作ってもらってもかまいません。

別のマップでプレイする場合、次の部分のルールが変わります。

●使徒の出現

別の場所で使徒と戦うことになるということは、使徒が実際に出現するまでプレイヤーには知らされません。

GMは「使徒出現表」の決定に従って使徒をマップに置きますが、このとき初めてプレイヤーは使徒の目的地が第3新東京市以外（GMが作った戦闘地点）だと知ることになり

ます。

ミサト　つまり使徒出現表で「本部から6マス」って結果が出たら、NERV本部（第3新東京市）から6マスを数えるんじゃなくて、GMの決めた迎撃マップのマスから6マス目に使徒を置くのね。

リツコ　そう。プレイヤーはそれを見て、初めて使徒の目的地を知ることになるの。

ミサト　……なーんか、いつも後手後手って感じね。

リツコ　しかたないわ。先手をとる手段がないんだから。

●戦闘地帯への移動と行動選択肢

使徒の目的場所が判明したら、NERVサイドはできる限りすみやかにその地点へ向かわなければなりません。

エヴァ搭乗者を呼び寄せ、エヴァの発進準備をし、装備を整え……すべての準備が終わったら出発となります。

エヴァの移動は輸送機で行なわれているという設定になりますが、この輸送機は毎ター

ン2マスの速度で迎撃マップ上を移動……使徒の目的場所についたら待機状態になります。待機場所はプレイヤーの好きな場所でよいでしょう。

なお、これらの戦闘地点では武器の準備もＮＥＲＶによる迎撃もできませんので注意してください。

エヴァと使徒の両方が戦闘地点についたら、戦闘パートに入ります。

リツコ　第3新東京市ならともかく、これら地方の戦闘ではＮＥＲＶのバックアップが届かない。だから、移動を開始する前にすべての準備を整えないといけないのよ。

マヤ　現地では、銃の弾やエネルギーが切れたからといって新しい銃を転送することができませんものね。

リツコ　ええ。だから出発は銃の準備も、エヴァへの装備もすべて終わらせた後。

ミサト　同じく遠方では「第3新東京市による迎撃」もできないわ。あたりまえのことだけどね。

リツコ　あたりまえのことを説明するのは悪いことではないわ。解説ですもの。

ミサト　そうね。

リツコ　こまかく言うなら……戦闘パートでは「武器を配置する」「エヴァ搭乗者を呼び寄せる」「エヴァの出撃準備をする」「第3新東京市による迎撃」「エヴァ搭乗者の集中治療」なども使えなくなるわね。事実上、地方ではエヴァがすべてって感じよ。

ミサト　とにかく、NERVの設備を使うことのほぼすべてが「出発前」でないとできなくなるってことよね。

リツコ　ええ、きびしいわ。

●拠点

使徒が戦闘マップについたら、マップ上の拠点（拠点マーク）を目指します。この拠点のHPは50で、使徒がエヴァより先に戦闘マップについた場合はNERV本部同様に毎ターン攻撃をしかけてきます。

このあたりはNERV本部が各戦闘マップの拠点に置き換えられるだけですので、特に注意する点はありません。

マヤ　使徒は通常プレイでNERV本部を狙うように、そのマップの拠点を目指すんです

ね？

リツコ　ええ。それぞれの拠点は人類にとって大事なところよ。できることなら壊されたくないわね。

ミサト　しかし、ＨＰが50しかないのは痛いわねぇ。使徒が出現したらすぐ向かわないと……ヘタしたら手遅れね。

リツコ　そうならないためにも準備は可能な限り素早く、かつ万全を目指すべきよ。

●敗北について

エヴァが全滅させられると、輸送機（毎ターン２マス）によってエヴァはＮＥＲＶ本部へ送り返されてきます。それと同時にその拠点は放棄され、国連軍によってＮ２爆雷が投下。使徒は自己修復を開始します。

ＧＭは使徒成長表を２回振って使徒を成長させてください。復活した使徒は第３新東京市を目指しますので、ＮＥＲＶとエヴァは今度こそ使徒に勝たなくてはならなくなります。

ミサト　それでもまぁ……結局は第３新東京市を落とされなければ「完全敗北」にはなら

ないってわけだ。

リツコ　ええ、一応はね。

ミサト　一応って？

リツコ　いくらNERVの迎撃能力によるバックアップがないからといって、エヴァが負けた使徒がやってくるのよ。それも、成長表を「2回」も振った使徒がね。

マヤ　……どうして2回なんでしょう？

リツコ　分らないわ。その拠点に、使徒を成長させる何かがあったのよ。

ミサト　何かって……何よ？

リツコ　私にも分らないわ。ただ、分っているのは……2回も成長したら、人類にとってかなりやばい使徒が誕生するということね。

●地形について

このゲームではエヴァのE型装備やG型装備など、水中・空中活動装備がルール化されていません。よってマップの▩部分の崖地帯、□部分の水地帯は入ることができません。

使徒は▩部分の崖地帯にこそ入れませんが、□部分の水地帯には入れる能力を持ってい

ます。

●エヴァの活動時間

これらの地方にはアンビリカブル・ケーブルを接続できる設備がありません。よって使徒が戦闘マップに到着するまでは輸送機から電気の供給を受けますが、戦闘パートに入ったら5分（30ターン）しか活動できません。

ターン数はGMがメモしていってください。

5分が過ぎても使徒を倒せなかったときは、自動的にエヴァが全滅したものとして「敗北」扱いになります。

リツコ　このゲーム上の使徒は、ありがたいことにエヴァが活動不能になったら「拠点」の方に目がいってくれるみたいなの。だから、エネルギーが切れたらすみやかにエヴァを回収してＮＥＲＶに戻ることができる。

ミサト　ルーチンが「エヴァにとどめを刺す」だったらシャレになんないわよねぇ。

マヤ　それで、Ｎ２爆雷を使うことになるわけですね。

リツコ　ええ。
ミサト　さて……と、これでルールの説明は一通り終わったことになんのかしら？
リツコ　そうね。後はこのゲームを実際に遊んでみたらどうなるかというリプレイが収録されているわ。
ミサト　リプレイ？
マヤ　実際にプレイした内容を、そのまま文章に起こした実録書のようなものですよ。
ミサト　なるほど。そういうのがあるんだ。
リツコ　これを見たら、ある程度は実際にプレイするときの雰囲気(ふんいき)が分ると思うわ。

第5章

サンプルリプレイ

リツコ　最後はサンプルリプレイ。解説をまじえながら、実際のプレイの雰囲気をつかんでもらうわ。

マヤ　二度の襲撃、全部を掲載するんですか？

リツコ　本来ならそうしたいんだけど……2体の使徒全部のリプレイを収録すると、結構な長さになっちゃうの。だから、1体目の使徒まで。

マヤ　……1体目の使徒の、戦闘パート終了までですね。

リツコ　ええ。雰囲気をつかんでもらうためのプレイだから、それくらいで丁度いいんじゃないかしら。

ミサト　実際にプレイしてみると、2体の使徒と戦っても1時間くらいで終わっちゃうんだけどねぇ。

マヤ　会話と文字は違いますもんね。

リツコ　……さて、プレイヤーたちの準備が整ったようよ。

冬月　それでは、プレイを始めてもらうか。

●キャラクターの選択

GM　……ではプレイを始めよう。このプレイはルールブックの最後に「サンプルリプレイ」として収録するからそのつもりで。
プレイヤーA　はーい。
プレイヤーB　ルールはこれで完成？
GM　完成版だよ。今回は通常プレイのみとゆーことで。
プレイヤーB　ほーい。じゃ、プレイヤーが四人いるってことはNERVキャラクター総登場ってことね。
GM　そのとおり。では最初に、各自NERVキャラを選ぶよーに。
プレイヤーC　一応……プレイヤーが男性二人に女性二人だから、冬月さんは男性プレイヤーにおまかせした方がいいのかな？
GM　いいや、プレイヤーに男女の別はないぞ。
プレイヤーC　じゃ、誰も取らないなら冬月さん（笑）。
プレイヤーB　おお、唯一(ゆいいつ)の男性キャラを。なら、こちらはアスカ狙(ねら)いなのでミサト三佐がいいなぁ。
プレイヤーD　あたしもシンジ狙いだからミサトがいいなぁ。

ミサトはシンジ、アスカの相性が他のＮＥＲＶメンバーに比べて高い。このため、シンジやアスカをプレイしたい者は「キャラの取り合い」で有利な葛城を欲しがるのだ。

ＧＭ　では、やりたいキャラがダブッたらダイスの振り合いなりジャンケンなりをして決めるよーに。

プレイヤーＢ・Ｄ　はーい。

プレイヤーＡ　では、私はその間に伊吹(いぶき)マヤ二尉(にい)をいただきまーす。実は私もシンジ狙いなんだけど。

ＧＭ　では、負けた方は自動的に赤木リツコだな。

プレイヤーＤ　勝った。ミサトです。

プレイヤーＢ　しまった。アスカ狙いでリツコ博士は厳(きび)しい。

プレイヤーＣ　アスカ狙いなのはあなただけみたいだから安心しなさい。

プレイヤーＢ　なに、するとそちらはレイ狙い？

プレイヤーＣ　そのとーり。

プレイヤーB　安心した。ならばリツコ博士としてNERVのため、ひいては人類のために頑張り(がんば)ましょう（笑）

GM　では、キャラクターが決まったところでプレイに入ろう。行動はこっちから……冬月、ミサト、リツコ、マヤの順だな。

●キャラクター状態パート

GM　では、順番にキャラクター状態表を振るよーに。今からはキャラクターとして会話すること。

リツコ　まかせておいて……私は赤木リツコ。それ以上でもそれ以下でもないわ。

マヤ　先輩(せんぱい)……何かヘンです（笑）

ミサト　……アンタ、なにか悪いモンでも食べた？

リツコ　あなたの家でカレーを少々、ね。

ミサト　何万光年前の話をしてんのよ。昔のことは忘れなさい。

冬月　やれやれ、相変わらずにぎやかなことだ。

マヤ　あ、副司令。

冬月　では、ワシから表を振るか……6、通常勤務だ。

ＧＭ　んではその隣。

ミサト　はいはい……げ、4。夜勤あけだわ。

ＧＭ　次、リツコ。

リツコ　8、通常勤務ね。

ＧＭ　では最後はマヤ。

マヤ　はい……10なので実験中でＮＥＲＶにいる、となってますね。

ＧＭ　んではそれぞれ行動ポイントをメモしておくこと。キャラクター状態パートはこれでおしまい。

ミサト　ずいぶん短いわね。

リツコ　そりゃ、表を振るだけですもの。

●使徒出現パート

ＧＭ　では、使徒出現パートだ。ちょっと待つよろし。

ここでGMはプレイヤーには見えないようにダイスを振る。これは「使徒がいつ出現するか」という判定で、このときの結果は8だった。使徒は8ターン目（2日目の12時）に出現することになる。

GM　よし、では1ターン目の朝8時を始めよう。冬月。

冬月　ふむ……そろそろ使徒の季節だな。いつでも国連軍が動けるように、援軍(えんぐん)工作でもしておくか。

マヤ　使徒の季節って、どのような季節なんでしょうか？

ミサト　真面目(まじめ)に考えなくてもいいって。

冬月　では工作で……成功だ。

GM　なら援軍手配に＋1。次、ミサト。

ミサト　そりゃあモチ、夜勤あけなら帰って寝るわよ。っつーワケでお先にぃ。

リツコ　はい、ごくろう様。

マヤ　おつかれ様でした。

冬月　ご苦労。ゆっくり休みたまえ。

GM　次、リツコ。
リツコ　では……冬月副司令が援軍手配を上げたのなら、これを高めておくのが上策だわ。工作で……成功。
GM　なら、さらに援軍工作に＋1。
ミサト　ニクいねぇ。こーの、裏工作コンビが（笑）。
リツコ　ありがと。当然、ホメ言葉よね？
GM　ではマヤ。
マヤ　あたしは指揮も工作も低いので、武器の準備をしています。とりあえずパレット・ガンをいつでも使えるようにしましょう。
GM　では、科学技術で振って。パレット・ガンは23だ。
マヤ　……ああっ、失敗！　科学がただ一つの取り柄なのに（泣）。
ミサト　まあまあ。落ち込まない落ち込まない。
GM　そして2ターン目の12時。シンジたちは学校にいるころ。
冬月　それではさらに援軍手配といくかな……成功だ。
GM　これで援軍工作は3。

ミサト　ほんっと、裏工作ジジィよねぇ。

冬月　何か言ったかね、葛城三佐？

ミサト　いえっ、自宅での寝言であります！

冬月　そうか、そういえば葛城三佐はもう家に帰ったのだったな。空耳か（笑）。

GM　じゃ、ミサトは自宅で寝てるんね？

ミサト　そりゃあもう、ぐっすりと。休憩中の爆睡中。

リツコ　一度寝たらN2爆雷でも投下しなくちゃ起きないわよね。

ミサト　あたしゃ使徒か!?

マヤ　当たらずとも遠からず……ですか？

ミサト　マヤ……あんたね。

リツコ　じゃ、次は私。援軍手配だけ上げ続けるのも能がないから、迎撃能力でも上げたいと思うのだけど。

冬月　いや、それは危険だな。一つの能力を上げ続ける方が無難だろう。

リツコ　一理ありますわね。伊吹二尉、あなたの意見は？

マヤ　自分は副司令の考えに賛成です。

リツコ　根拠は？

マヤ　はい。とりあえずルールを流し読みしてみたところ、NERV本部の能力を使った判定の目標値は大抵14。これはダイス2個で判定しますから、ちゃんと機能させるなら7から9くらいまではないときついと思われるからです。

リツコ　なるほど、正論ね。ではそれでいくわ……成功。

GM　ほい、+1。これで援軍手配は4ね。

キャラクターは「組織」に属しているのだから、一人で行動を決めるよりはこのように「作戦会議」っぽく話し合った方が雰囲気がでるだろう。テーブルトークRPGは「なりきった」方が面白いのだ。

マヤ　自分は工作が低いので、今度こそパレット・ガンの準備をしようと思います。

リツコ　そうね。武器の準備も必要だものね。

マヤ　ではパレット・ガンを……………………

ミサト　……ありゃ、また失敗。

マヤ　いいんです。どーせ自分なんか……唯一の取り柄でも役に立たないんです。

ミサト　まぁまぁ。

リツコ　落ち込むことはないわ。別にあなたの科学技術が劣っているわけではないんですもの。確率の問題だわ。

ミサト　そーよ。リツコの確率論はけっこうアテにならないけどね。

リツコ　余計なお世話だわ。

GM　では3ターン目16時。シンジたちがNERVに寄る時間だ。

冬月　では、援軍手配を8に上げるまで集中するということでよいかな？

リツコ　ええ、かまいませんわ。

冬月　では……成功。

GM　おお、援軍手配がどんどん上がる。次はミサト。

ミサト　んー……至福ぅ。このまま布団と同化しちゃいたい気分。

冬月　気持ちは分らんでもないが。

ミサト　……もう1ターン寝てようかしら。次の時間になるとシンちゃんも帰ってくるし。

冬月　こら、作戦課長（笑）

リツコ　……ＧＭ、ミサトの自宅に電話かけていいかしら？

ＧＭ　いいよ。

ルールにもあるとおり、会話はポイントを使った行動に含まれない。そのため、ＧＭはまだ順番の来ていないリツコの電話を許可したのだ。

……電話も、会話の一種といえるだろう。

ＧＭ　では、ミサトの家の電話が呼出し音を発する。

ミサト　布団虫から触手のように手をのばしますぅ……ふぁい、葛城でふ。

リツコ　ミサト、いつまで寝ている気なの。

ミサト　んぁ……リツコぉ。あと10分……いや、９分でいいのぉ。

リツコ　あなた今日も夜勤じゃなかったの？　いい加減にしないと、ボーナスの査定に響くわよ。

マヤ　……ＮＥＲＶにもボーナスの査定って、あるんですか？

リツコ　ボーナスのある組織なら必ずあるわよ。

ミサト　むぐぐ……おのれリツコめ、切り札を。はいはい、起きますよ。起きて出勤すればいいんでしょ。ＮＥＲＶ本部へ移動します。

ＧＭ　それでは次、マヤ。

マヤ　はい。じゃあ、今はシンジ君たちがＮＥＲＶにいるんですよね。じゃあシンジ君とコミュニケーションでも。

ミサト　あ、マヤ。アンタ保護者のいないトコで何する気よ。

マヤ　コミュニケーションですよ（笑）　では、シンジ君を誘ってお茶でも……あ、シンジ君。

シンジ（ＧＭ）　あ、伊吹さん。

マヤ　今日の訓練終わったのね。どう、調子は？

シンジ　別に……いつもどおりです。

マヤ　そう。なら私とラウンジにでも行かない？　ケーキでもおごるわよ。

シンジ　え、いいですよ。おごってもらうなんて悪いし……

マヤ　まぁまぁ、子供が遠慮するもんじゃないわ。行きましょ。

シンジ　え、ええ……

GM　とゆー感じで、マヤとシンジはラウンジへ。相性で判定して。ボーナスとして＋1していいよ。

マヤ　……成功っ。シンジ君との相性1UPです。

GM　で、シンジの精神状態が1下がって2と。

この場合、別に「コミュニケーションをとる」「なら判定しろ」「成功した」のみの会話で構わないのだが……マヤのように雰囲気を出すための会話をするというのも楽しみ方の一つだ。

今回は、多少強引ながらもうまくシンジを誘い出したのでGMは判定に＋1のボーナスをあたえた。

ミサト　こぉの、女ナンパ師。

マヤ　そんな、ナンパなんて不潔なまねできません（笑）。

リツコ　……やれやれ。後でシンジ君で実験して、精神状態を高めておかないといけない

わね。

冬月　そうだな。

この後、使徒が出現するまで冬月は主に援軍態勢、サトミは迎撃能力の強化、リツコとマヤは武器の準備を担当した。

しかし、サトミとマヤはチャンスがあればすぐシンジとコミュニケーションをとるために、シンジの精神状態は0にまで落ちていた。

そして、使徒の出現するターンに突入する……

GM　では、8ターン目。使徒が出現したぞ！

●エヴァ出撃パート

冬月　なに!?

リツコ　しまった。想像していたのより早いわ。

GM　NERVの現在状況は次のとおりだ。

探査能力：0
迎撃能力：3
援軍手配：8

マヤ　そして、あたしとシンジ君の相性は7。
ミサト　あたしは8。
リツコ　（こめかみを押さえながら）かわりに、シンジ君の精神状態は0よ。まったくもう……二人がかりで下げられたら、いくら実験しても追いつかないじゃない。
GM　では、使徒の出現場所を決めるぞ。プレイヤー代表、NERVの探査能力でダイス2個を振るように。
ミサト　こういうときは一番上の人が……副司令。
リツコ　そうね。副司令が一番適任ね。
冬月　分った。探査能力で……む、探査能力は0ではないか！
GM　そのとおり。だからダイス2個のみだ。

マヤ　ファイトです、副司令。
冬月　むむ、しかたない。……6だ！
GM　本部から2マス目に使徒出現。使徒解析表を振るとき－2。
冬月　おのれ……最初に上げるべきは援軍手配でなく、探査能力だったか。

そう。最初に上げておくべきは「探査能力」であった。
探査能力さえ高ければ使徒を早期発見することができ、結果として使徒が来るまでの時間が稼げるからだ。

GM　悔やんでももう遅い。使徒解析表を振るのだ。
冬月　むむ、次は別の誰かが頼む。
マヤ　階級的に言ったら、次は葛城三佐ですね。
ミサト　よーし、やったろうじゃないの。……よっしゃ、10！
GM　なのだが、－2のペナルティがあるので8だ。使徒のデータ2までを解析できた、と。

ミサト　データ2までって？

リツコ　ええと……外見と、それから推測される近接戦闘方法ね。

ＧＭ　うん。使徒は、だいたい水母のような外見をしている。それがフワフワと第3新東京市にやってくるわけだな。そこから推測される戦闘方法は、おそらく触手を振り回しての肉弾戦闘だろう。

ミサト　それじゃ、何も分らないのと一緒じゃない。

ＧＭ　探査能力が低かったからなぁ。

ミサト　むむむ……次は探査能力を最初に上げなきゃいけないみたいね。

ここで登場したのは「数えられぬ使徒・アドヴァキエル」。142ページに載っている使徒だ。もちろん、プレイヤーに使徒のデータは渡されていない。

ＧＭ　とにかく、使徒は2ターン後に攻めてくるぞ。

冬月　しかたない。綾波を呼び寄せよう。

ＧＭ　では、次のターンにレイがやってくる。

ミサト　当然、シンジ君を呼びます。
GM　では、シンジも次のターンにやってくる。
リツコ　じゃ、あたしはアスカを呼ぶわね。
GM　OK。じゃ、次のターンで全員そろうから。
マヤ　では、あたしはエヴァの発進準備を進めます。初号機、発進準備！
GM　初号機、発進準備。使徒があと1ターンに迫ってくる！……そして、エヴァ搭乗者が全員到着！　取り合いだ。まずシンジ欲しい人。
ミサト・マヤ　はーい。
GM　では、シンジとの相性で振り合い勝負して。
ミサト　15！
マヤ　15！
GM　同じときは振り直し。
ミサト　14！
マヤ　16、勝った!!
ミサト　あー、くそっ。

マヤ　すみませんねぇ、葛城三佐。
GM　では、今からシンジとして行動するように。今まで稼いだ得点を書きうつして、マヤは返してね。
シンジ　はい。
GM　では、レイ欲しい人。
……シーン。
リツコ　あら、副指令？
冬月　あせるな。エヴァ搭乗者にキャラクターチェンジしたら、もうNERVの活動ができなくなるのだぞ。ギリギリまで待つべきだ。
リツコ　なるほど……でも、それで自分のやりたいキャラクターを取られたらマヌケな気もしますが。
ミサト　いーわよ。レイとアスカには手、出さないから。あたしゃこのまま後方支援やってるわ。
シンジ　うん、ミサトさんが後方支援だと安心って感じがするな。

ミサト　う、ミサトのままでそう言われるのもいいかも。
リツコ　何ひたってるのよ。
ミサト　いいじゃない、別に。
GM　じゃ、今まで稼いだ得点をそのまま書きうつしといてね。
シンジ　はい。
GM　では、アスカ欲しい人。

……シーン。

ミサト　リツコ？
リツコ　あたしも、後でいいわ。
GM　なら、使徒がくるまであと1ターンだ。最初は冬月ね。
冬月　むむ、1ターンか……時間がなさすぎる。
リツコ　N2爆雷(ばくらい)の使用を要請(ようせい)しますか？
冬月　いや、それも危険だ。使徒がどう成長するかわからんからな。
リツコ　なら、エヴァの発進準備を整(ととの)え終わった後、国連軍に当たってもらって様子(ようす)を見

た方がいいのでは。使徒のデータが不足しすぎています。

冬月　そうだな。それがいいかもしれん。では、零号機の発進準備だ。

GM　零号機、発進準備！

ミサト　んじゃ、あたしが弐号機の発進準備しとくわ。国連軍の方はリツコ、お願い。

リツコ　OK。

ミサト　では。エヴァンゲリオン初号機、発進準備して！

GM　了解（りょうかい）。初号機、発進準備!!

冬月　なら、最後は国連軍だな。

リツコ　では特別回線を使用して……こちらNERV本部作戦司令室。

国連作戦本部（GM）　こちら、国連作戦本部。

リツコ　NERVより、国連空軍の緊急出撃を要請します。目標は現在接近中の使徒。

GM　では、援軍手配で判定して。

冬月　失敗するなよ、このときのために援軍手配を8まで上げておいたのだ。

リツコ　……すみません、失敗しました（笑）。

ミサト　リツコぉ。

国連作戦本部　現在、こちらの出撃可能な戦力は微々たる数でしかない。よって、その出撃要請には応えられない。ＮＥＲＶの健闘を祈る！

ＧＭ　そして、回線は切れた。

冬月　……赤木君。

リツコ　えぇ。いつか、国連本部に火をつけてやります。

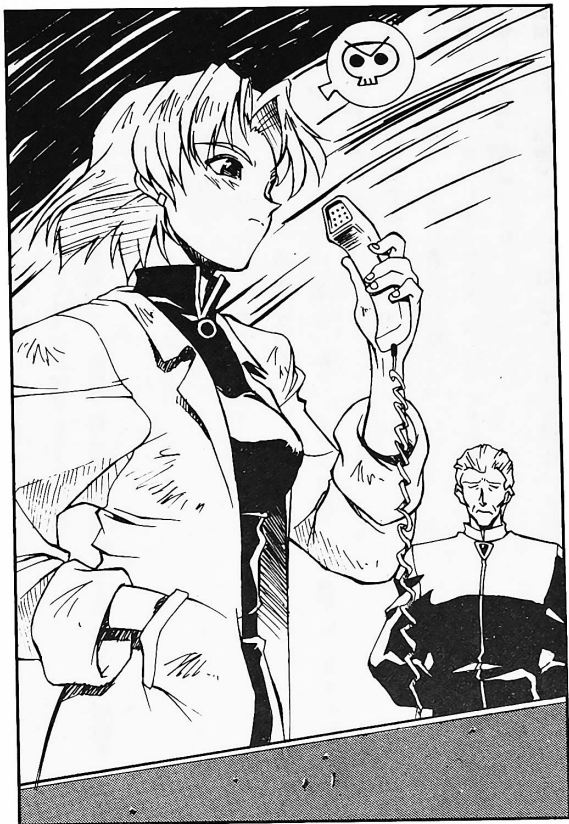
冬月　うむ。

「うむ」ではないぞ、冬月。

ＧＭ　では、使徒が第３新東京市に到着したぞ。戦闘パートだ!!

●戦闘パート

ＧＭ　では、レイとアスカも誰がやるかが決まっているようなのでキャラクターシートを渡そう。今の得点を書きうつしてね。

アスカ　ＯＫ、やっとあたしの出番ね！　華麗なるあたしの活躍を……

レイ　エントリー・プラグに入るわ。
アスカ　……優等生、絶妙にタイミングはずしてくれるじゃない。
GM　それじゃ、エヴァの起動だ！　各自、自分の精神状態に2Dたして、起動表を見るよーに。
アスカ　OK……シンクロ・レベルは2よ。
レイ　こっちも、2。
シンジ　……シンクロ・レベル1です。
アスカ　何やってんのよ、あんたはっ！
シンジ　だってしょうがないじゃないか……ミサトさんと伊吹さんにつきまとわれて、精神状態が0だったんだから。
アスカ　男がいい訳すんじゃないっ。
ミサト　まぁまぁ、そういきりたたないで。
シンジ　そ……それじゃミサトさん、行ってきます。
ミサト　ええ、頑張ってね！
GM　では、順番どおりに行動していこう。最初はレイだ。

レイ　零号機、出撃します。
ＧＭ　では、ミサト。
ミサト　今は特に何もする必要なさそうね。今回はパス。
ＧＭ　次、アスカ。
アスカ　出撃に決まってるでしょ。アスカ、行きまーすっ！
ＧＭ　ラスト、シンジ。
シンジ　エヴァ初号機、出ます！
ミサト　……みんな、死なないでね。
ＧＭ　死なないでね、はいいが……せっかく出現パートで準備したパレット・ガン、誰も装備してないぞ。
シンジ　ええっ!?
アスカ　するとあたしたち、プログレッシブ・ナイフしか持ってないの？

「武器は装備しないと使えない」という法則は、ゲームの大原則。初歩的なミスだが、これも初プレイなのだからしょうがないといったところか。

GM　さて、使徒の行動だ。触手(しょくしゅ)が弐号機の方を向き、先端(せんたん)が光り輝く。
アスカ　ウソぉっ、8マスも離れてるのに撃ってくるのぉ!?
GM　撃ってくるのだ。情報不足で使徒の前に立った方が悪い。さて、命中力は……20!
アスカ　避けられないっ!
GM　では、8ダメージだ。防御力の3を引いて……HPを5減らしてね。
アスカ　ちぃっ……でも、これで状態変化表を振れるわ!　今、2しかないから丁度いいってもんよ。
シンジ　暴走しないでよ、アスカ。
アスカ　6ゾロが出たって暴走しないわよ!
ミサト　12が出ても、シンクロ・レベル+1だものね。暴走(シンクロ・レベル5)までは遠いわ。
アスカ　7でも+1よ……っと、ほーらシンクロ・レベル3に上昇っ!　調子でてきたわ。
GM　では、使徒の残りの行動は……射程内に他のエヴァはいないな。ならNERVに向

かって進む。

アスカ　ということは、こいつの射程距離は8ってわけか。威力もそんなに高い方じゃないみたいだし……やれるわ！

GM　では、プレイヤーの番。最初はレイ。

レイ　自動的に動ける2マスと、行動ポイント2ポイント全部使って使徒に向かうわ。

GM　じゃ、トータルで4マス動いて……次、ミサト。

ミサト　パレット・ガンをアスカの横に出すわよっ、使って！

アスカ　OK、まかせてっ！

GM　では、そのアスカの番。

アスカ　横に動いてパレット・ガンを受けとる。その後は使徒に向かってダッシュよっ……よし、使徒に隣接できたわ。

ミサト　飛び道具持ってんのに、なんで隣接するのよ？

アスカ　次のターンでATフィールドを中和するのに決まってるじゃない。至近距離からぶち込んでやるわよ。

シンジ　短気だなぁ。ボクが隣接するまで待ってればいいのに。

GM　ではシンジ。
シンジ　こっちも全力で使徒に向かいます……3マスしか近づけないけど。
アスカ　それで待てってての？　シンクロ・レベル1のグズ！
シンジ　し、しょうがないだろっ。
GM　では使徒の番だな……まず、一番近いエヴァに攻撃。命中力は18。
アスカ　今度こそ避け……られないっ(泣)。
GM　じゃ、9ダメージ。
アスカ　うっ。残りHP、10。
ミサト　アスカ、突出しすぎよ。下がって！
アスカ　大丈夫だってば!!
GM　次に近いエヴァに攻撃……レイだな。命中力16。
レイ　避けたわ！
GM　んで、一番遠いエヴァも射程内か。撃つぞ。命中力18。
シンジ　……避けたっ！
アスカ　何よ、当たってるのってあたしだけ!?

GM　んで、使徒最後の行動は……隣接したエヴァがいたら、肉弾攻撃だ。命中力18。
アスカ　あうぅっ、避けられない。
GM　んじゃ、7ダメージ。
アスカ　残りHP……6ぅ。
ミサト　アスカ、下がって！　ATフィールドの展開は初号機にまかせなさい!!
アスカ　……了解。
GM　では、レイの番だ。
レイ　とにかく、使徒に接近。
GM　これで使徒から2マスの距離か。ミサト。
ミサト　シンジ君にはっぱかけるわ。
GM　「励ます」行動だな。
ミサト　えぇ。シンクロ・レベル1のままじゃ、餌食になっちゃうもの。
アスカ　そうよ、シンジがいけないのよ。
シンジ　そんなこと言ったって。こっちだって一生懸命……
アスカ　(机をバンと叩いて) グチグチ言わないっ！　男の子でしょっ!!

シンジ　（反射的に）はいぃっ！

ＧＭ　今のは迫力あったのでボーナスに＋2あげよう（笑）

ミサト　ボーナスなくても成功するわよ……ほら、成功。

ＧＭ　では、シンジのシンクロ・レベルが2に上昇した。アスカの番だ。

アスカ　とにかく、全力で使徒から離れるわ。移動の2マスと行動ポイント使った3マスで、5マス移動……まだ使徒の射程内ね。

ＧＭ　シンクロ・レベル3も形なしだな。

アスカ　うっさいわね！

レイ　……パレット・ガンの射程は4よ。そんなに離れたらパレット・ガンが役に立たないわ。

アスカ　うっ、そういえば……

ＧＭ　別に、4マス目で止まったことにしといてもいいぞ。

アスカ　じゃ、そうするわ。

ＧＭ　では、シンジ。

シンジ　使徒よりミサトさんの方が怖いから、全力で使徒に接近します。

ミサト　ほほぉ（笑）。
アスカ　ああっ、ミサトが怖いっ！
シンジ　（おどおどしながら）使徒から3マス目まで近づきました。
GM　では、使徒の番だ。一番近いエヴァ……零号機に攻撃。命中力21。
レイ　く……命中。
GM　ダメージは……あ、３だ。
レイ　損害なし。
アスカ　なんでファーストのときはそんなダメージ低いのよ？　ひいきだわ。
GM　知らん、ダイスに言え。
アスカ　アホダイス!!
GM　次、３マス離れた初号機。命中力17。
シンジ　回避成功っ。
GM　では、最後に4マス離れた弐号機。
アスカ　今度こそ避けるっ！
GM　避けるのはいいが……弐号機のコマ、使徒に背中向けてるぞ。

アスカ　ああっ、しまった!!

エヴァは背後から功撃を受けると、回避に－6のペナルティを負ってしまう。だから、自分の番が終わるときにはなるべく使徒の方にコマを向けておく方がいい。

アスカ　さっき……使徒から離れようとして、つい背中を向けてしまったままだったわ。

GM　では、アスカ。避けて。命中力……低いぞ、15。

アスカ－6もくらっちゃ、避けられないわよ！

GM　……10ダメージ。

アスカ　あああっ！　何て高い目を出すのよ、バカダイスっ!!

シンジ　そういうこと言うから、ダイスが気分悪くして高い目が出ちゃうんじゃないかな。

アスカ　何を非科学的なことといってんのよ！

シンジ　アスカだって、ダイスに文句言ってたじゃないか。

GM　弐号機、活動停止！　さぁ……シンジとレイ、弐号機が倒されたことによる状態変化表の判定だ。

仲間のエヴァが倒されると、かなり高い確率でシンクロ・レベルが上昇するのだ。

レイ　変化は……ないわ。

アスカ　冷血女っ。あたしが倒されたってのに、何もないわけ!?

レイ　だって、ないんだもの。

アスカ　この女ぁぁ。

シンジ　シンクロ・レベル2上昇！　4まで上がったよ!!

ミサト　よっしゃ、それでこそ男の子っ!!

シンジ　でも、暴走寸前だ。

アスカ　いいのよ。男はワイルドな方が魅力あるんだからっ！

ミサト　そ、そぉ？

レイ　ワイルド……碇君に、一番似合わない言葉。

アスカ　淡々としゃべんないでよ。

GM　んで……隣接したエヴァはいないから、使徒は1マスNERVに近づいたと。レイ

の番。

レイ　向こうから隣接してきたわけね……プログレッシブ・ナイフ装備と同時に、ATフィールド展開。

GM　ナイフの装備とATフィールドね。OK、使徒のATフィールドは侵食された。次、ミサト。

ミサト　弐号機、回収！

GM　OK。弐号機、回収！

アスカ　次の使徒では、この屈辱をはらすわよ!!

GM　んで、アスカは行動不能だからシンジ。

シンジ　プログレッシブ・ナイフを装備っ！　移動ボーナスで使徒に隣接!!

GM　ナイフ装備で1点消費……あと3点。

ミサト　当然、3倍消費のナイフ攻撃よ。シンジ君!!

シンジ　ミサトさんがそーいってるので、3倍消費攻撃だぁぁっ!!

アスカ　なんか……情けないわね。

GM　使徒は避けられない！

シンジ　ダメージは8で……3倍するから24ダメージ!!

GM　それはかなりきたぞ。

シンジ　よしっ。

GM　次は使徒の番だ。零号機と初号機、どっちも同じ距離で……しかも隣接しているから2発ずつ攻撃がくる。

アスカ　どんとこいっ!!

ミサト　なんでアスカが言うのよ（笑）

GM　今度は2発ずつ……避けろっ。

レイ　2発とも命中したわ。

シンジ　1発命中。

GM　じゃ、レイは6ダメージと8ダメージ。シンジは8ダメージだ。シンジは最初のダメージで、状態変化表を振ることになってるから、判定して。

ミサト　まずい、これ以上レベルがあがったら初号機が暴走する！

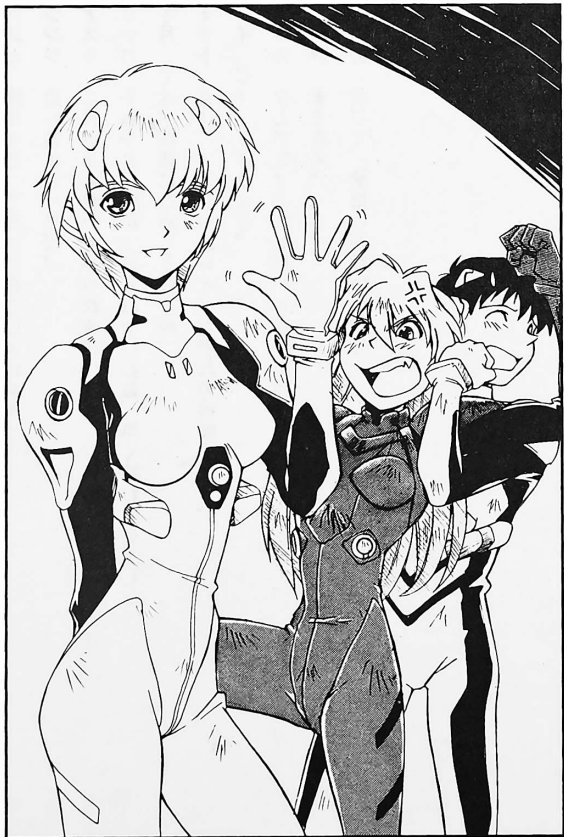
シンジ　大丈夫ですミサトさん……変化なし。

GM　では、レイ。

レイ　２倍消費プログレッシブ・ナイフ……命中！　ダメージは７で14っ!!
GM　ミサト。
ミサト　もう勝ったわ。見てるだけで十分よ。
GM　では、アスカとばしてシンジ。
シンジ　４倍の消費プログレッシブ・ナイフだぁぁっ！　ダメージは７で28っ!!
ミサト　よっしゃあっ！
GM　では、それでとどめだ。両脇から、２本のナイフで刺された使徒は急速に力を失っていく。
アスカ　両脇からドス……なんか、ヤクザの殺し方みたい。
シンジ　しょうがないだろ。銃を持ってたアスカが、さっさとやられちゃったんだから。
アスカ　（急にかわいこぶって）後始末ありがとう。無敵のシンジ様。
レイ　とにかく……やっつけたのね。
GM　うん。水母（くらげ）のような使徒の輪郭がぼやけて、融解していく。水飴みたいな感じだね。
１体の使徒、撃退成功だ。
ミサト　よっしゃ、任務完了！　レイ、シンジ君ご苦労様!!　あとはゆっくり休んで。

アスカ　……あたしは？
ミサト　アスカも全然役に立たなかったけどご苦労様。
アスカ　うきぃぃぃぃ……つ、次の使徒はみてらっしゃい。
GM　よーし、ではNERVモードに戻るぞ。

リツコ　……と、いうところでサンプル・リプレイはおしまい。
アスカ　当然、2体目の使徒ではあたしも大活躍したわよ！
シンジ　……結局、やられたけどね。
アスカ　そーゆーことは黙ってなさいよっ！
ミサト　これで、このルールブックも最後になったわ。あとは、実際にみんなでプレイしてみてね。
リツコ　そうね。実際に体験してもらうのが一番だわ。
マヤ　リプレイでは、みんなルールを把握しきっていなかったから……ずいぶん良い反面教師になりましたね（笑）
リツコ　えぇ。上げる能力値のミス、装備のミス……エヴァモードでは特にアスカのミス。

アスカ　悪かったって言ってるでしょぉぉぉっっ!!

シンジ　落ち着きなってば。

アスカ　これが落ち着いていられる!?　あたし、侮辱されてるのよ!!

リツコ　やれやれ、手がつけられないわね。早く終わらせましょ。

冬月　では、綾波にしめてもらうか。

ミサト　ええ。……じゃあレイ、お別れの挨拶をして。

レイ　じゃ、さようなら。

アスカ　なんでファーストがシメるのよっ!?

シンジ　まぁまぁ。

アスカ　断じて、納得いかないわっ!!

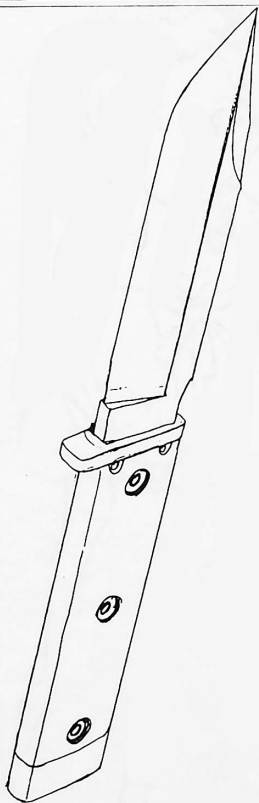
リファレンス

エヴァンゲリオン装備

プログレッシブ・ナイフ（初号機用）

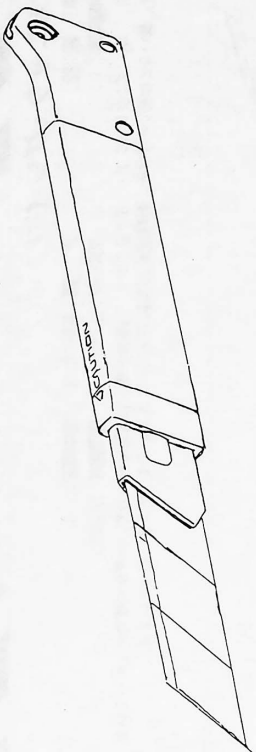
準　備：標準装備のため不要　**分　類**：手持ち武器　**命中修正**：±0

射程距離：1　**ダメージ**：1D+2　**使用回数**：制限無し

説　明：すべてのエヴァに標準装備されている近接戦闘用武器で、高震動粒子の刃が接触する物質を分子レベルで分解・切断していきます。

エヴァンゲリオン装備

プログレッシブ・ナイフ（零号機・弐号機用）

準　　備：標準装備のため不要	**分　　類**：手持ち武器	**命中修正**：±0
射程距離：1	**ダメージ**：1D+2	**使用回数**：制限無し

説　　明：すべてのエヴァに標準装備されている近接戦闘用武器で、高震動粒子の刃が接触する物質を分子レベルで分解・切断していきます。

エヴァンゲリオン装備

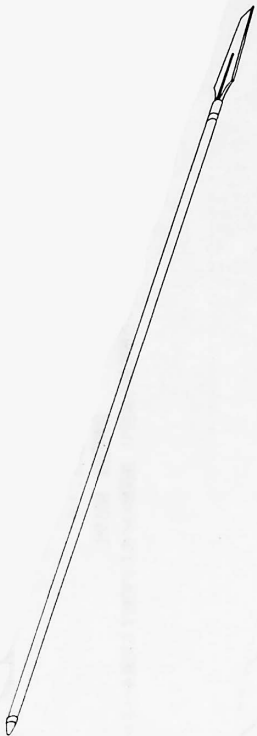
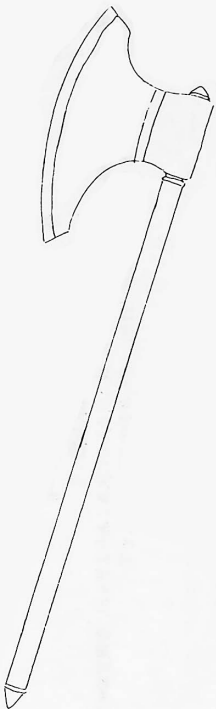
ソニック・グレイブ

準　　備：22　　**分　　類**：手持ち武器　　**命中修正**：－6

射程距離：1　　**ダメージ**：1D+3　　**使用回数**：制限無し

説　　明：プログレッシブ・ナイフをグレイブ（竿状武器）に改造したもので、わずかに威力が上がっています。長いことは長いのですが、射程距離は銃器に比べるべくもないので1のままになっています。

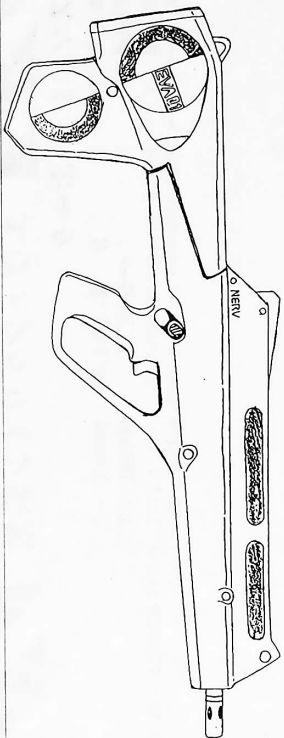
エヴァンゲリオン装備

スマッシュ・ホーク

準　備：24　**分　類**：手持ち武器　**命中修正**：－２
射程距離：１　**ダメージ**：1D+3　**使用回数**：制限無し
説　明：プログレッシブ・ナイフをアックス（斧状武器）に改造したもので、わずかに威力が上がっています。グレイブに比べて準備に手間がかかりますが、その分扱いやすいのが利点でしょう。

エヴァンゲリオン装備

パレット・ガン

準　備：23　　分　類：銃器　　命中修正：－6

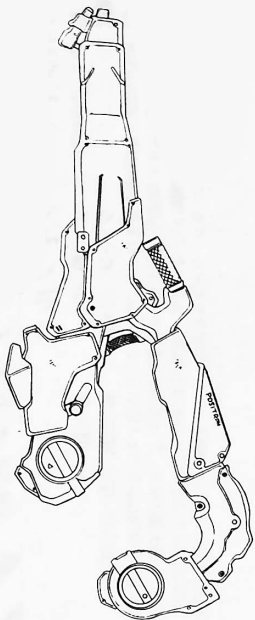
射程距離：4　　ダメージ：2D　　使用回数：8

説　明：劣化ウラン弾を電磁レールで撃ち出す銃です。威力はそんなに大きくありませんが、使用回数が多く、準備もさほど手間取りません。１回の使用（射撃）で20〜30発の弾を吐き出します。

エヴァンゲリオン装備

ポジトロン・ライフル

準　備：25　　分　類：銃器　　命中修正：－8

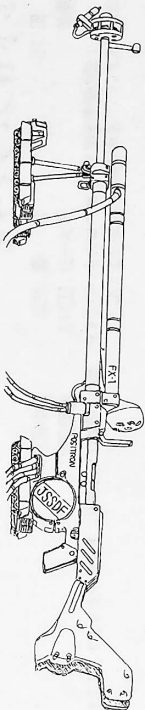
射程距離：6　　ダメージ：2D+4　　使用回数：4

説　明：小型の陽電子砲です。威力は大きいのですが、構造が複雑なため準備に手間がかかります。また銃身の負担も大きいので使用回数も多くありません。

エヴァンゲリオン装備

大型ポジトロン・ライフル

準　備：特殊（説明参照）　分　類：銃器　命中修正：−16

射程距離：16　ダメージ：3D+20　使用回数：特殊（説明参照）

説　明：戦略自衛隊の自走陽電子砲をＮＥＲＶが（勝手に）改造することで作られる特殊大型火器です。この武器を準備するためにはまず目標値20をＮＥＲＶの援軍手配で成功し、自走陽電子砲を手に入れなくてはなりません。そののちに準備を目標値25で行ないます。使用回数に制限はありませんが、射撃は３ターンに１度しか撃てません。また、大型ポジトロン・ライフルを装備している最中のエヴァは回避も移動もできません。

エヴァンゲリオン装備

スナイプ・ガン

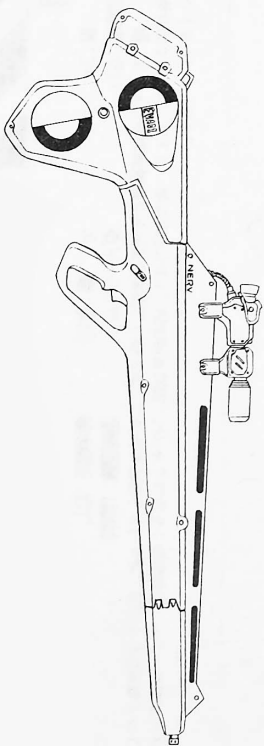
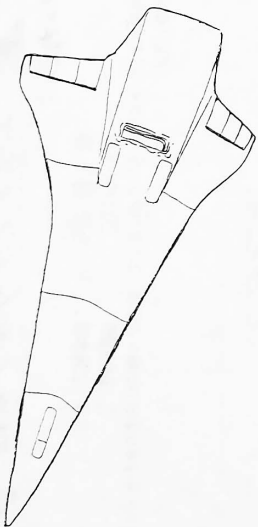
準　備：25	分　類：銃器	命中修正：±0
射程距離：4	ダメージ：2D	使用回数：8

説　明：高速追尾照準ソフトを組み込むことによって、精巧かつ敏速に照準をあわせることができるようになったパレット・ガンです。

盾

準　備：23	分　類：なし	命中修正：なし
射程距離：なし	ダメージ：なし	使用回数：(特殊)

説　明：ＳＳＴＯの底部装甲を無理矢理改造した盾です。この盾を装備していると、前面からの攻撃すべてを盾が引き受けてくれます。盾の防御力は３、盾のＨＰは20。ＨＰが０になると盾は壊れ、ダメージはエヴァにいくようになります。

のりしろ のりしろ のりしろ のりしろ

使徒

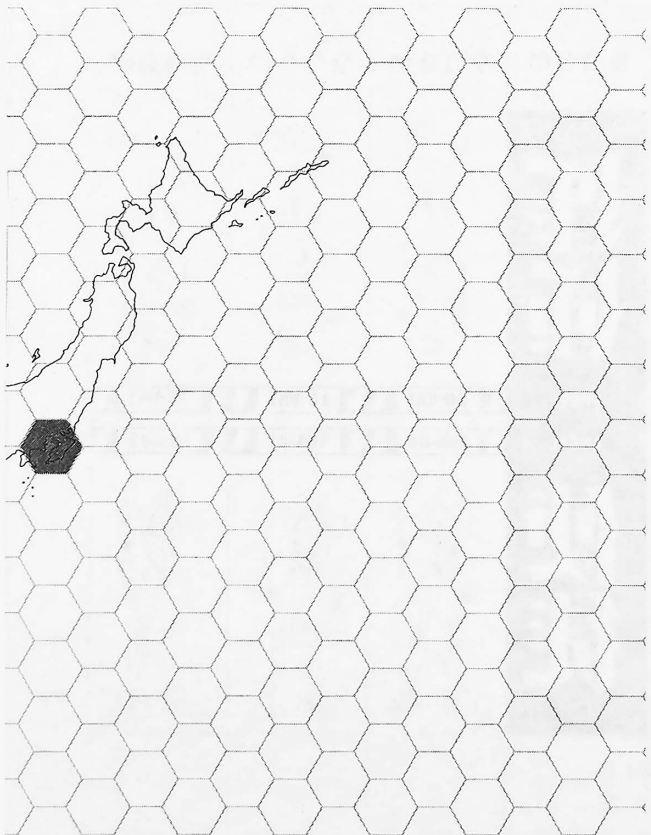
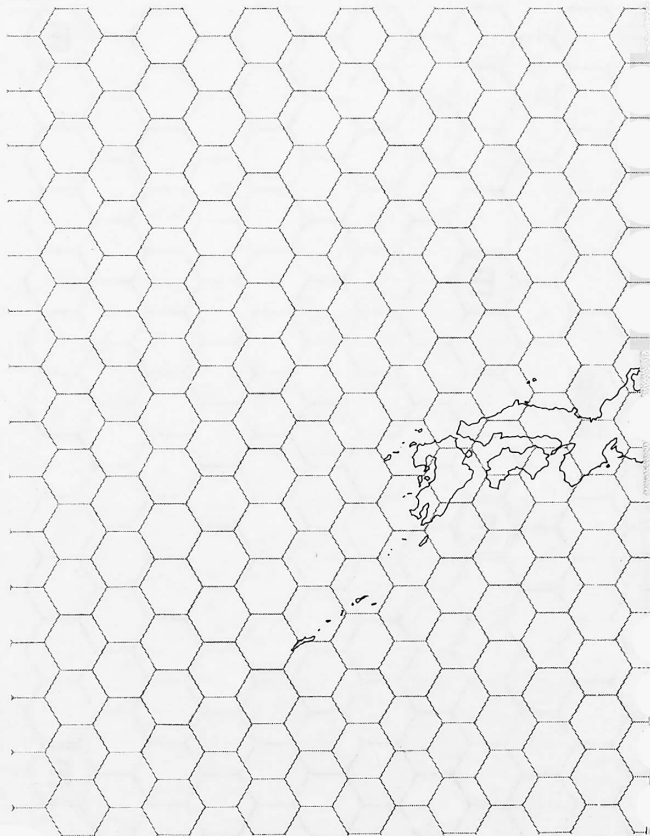
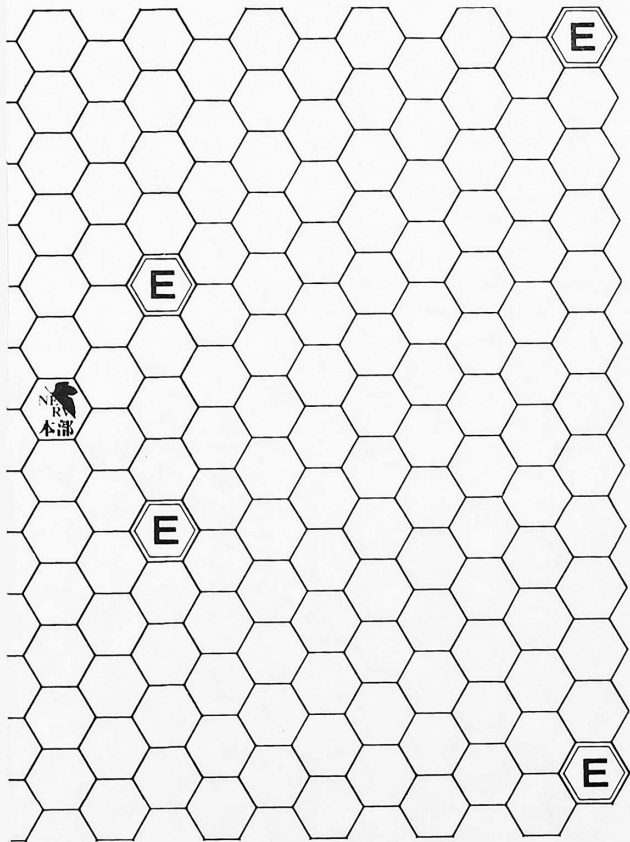
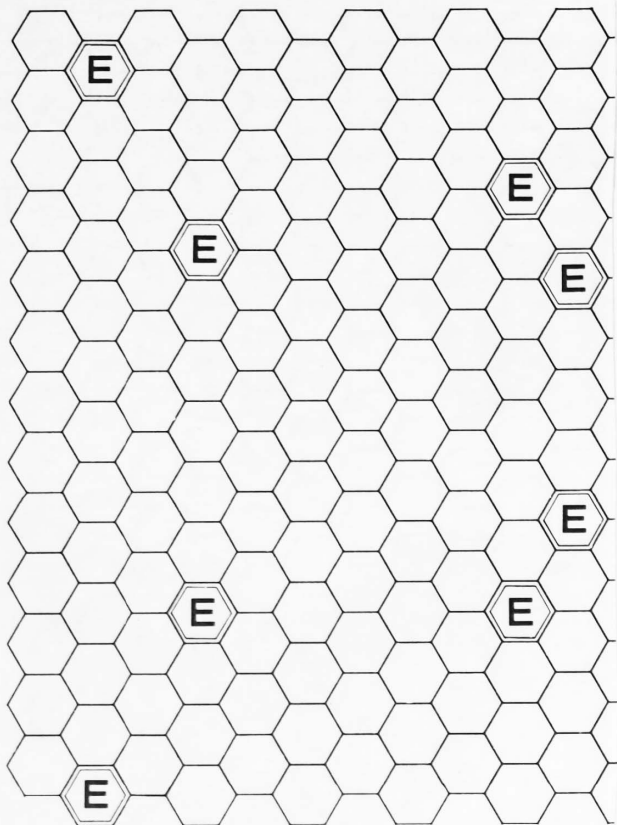
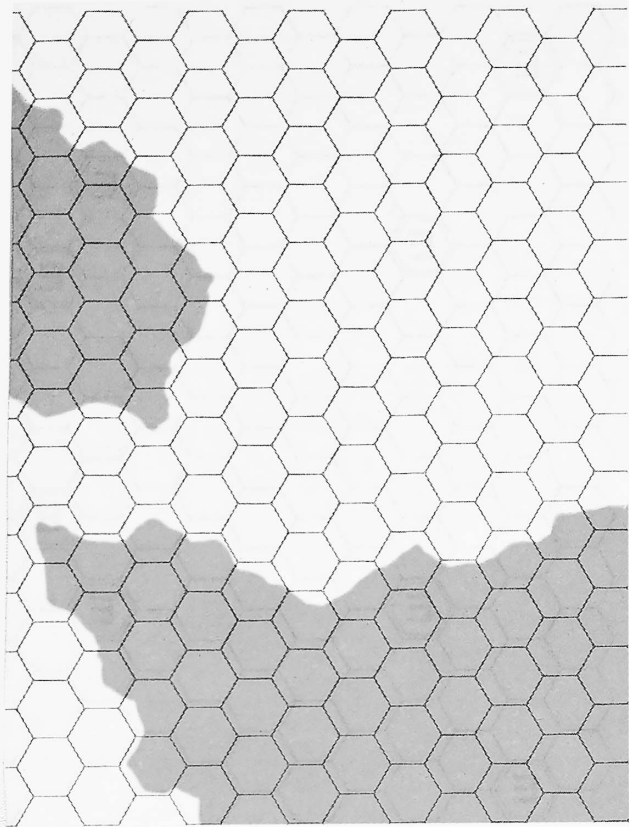
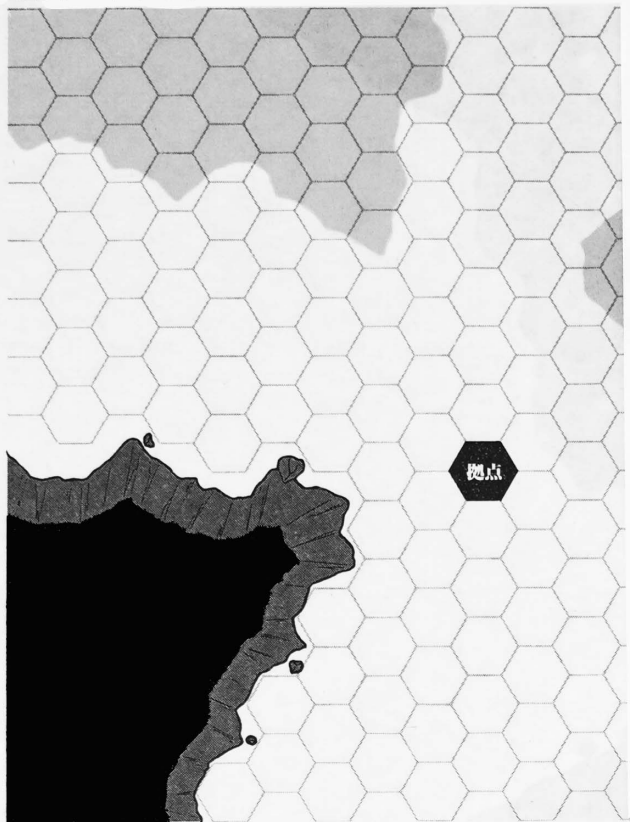
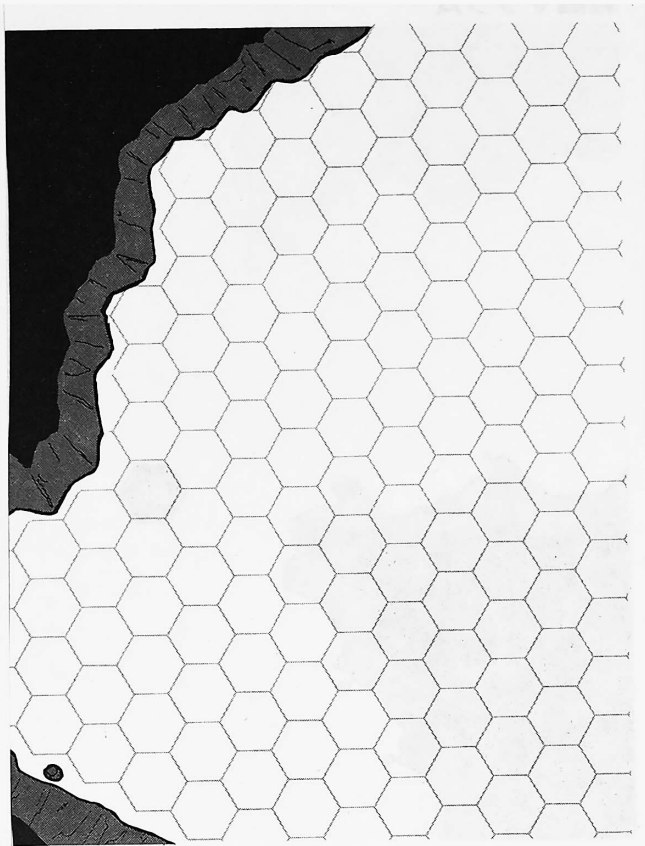
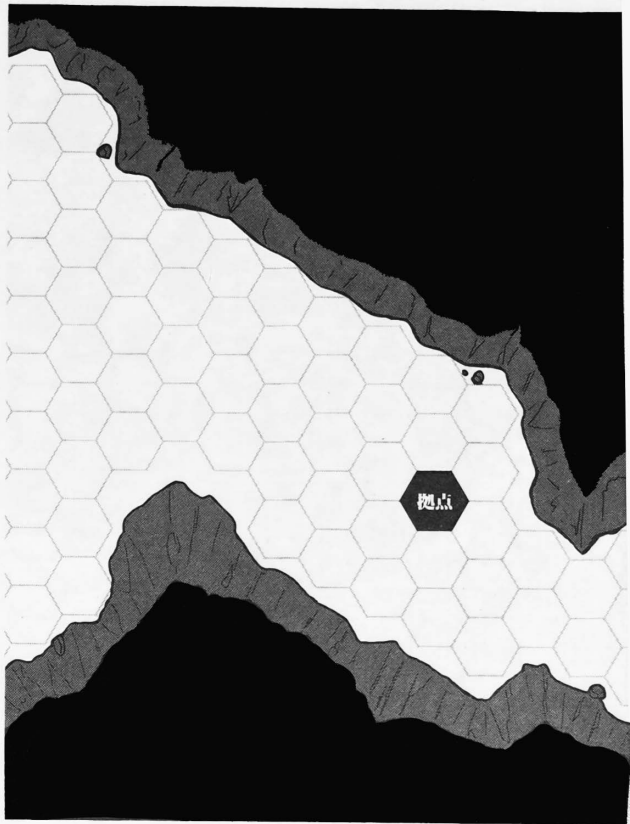
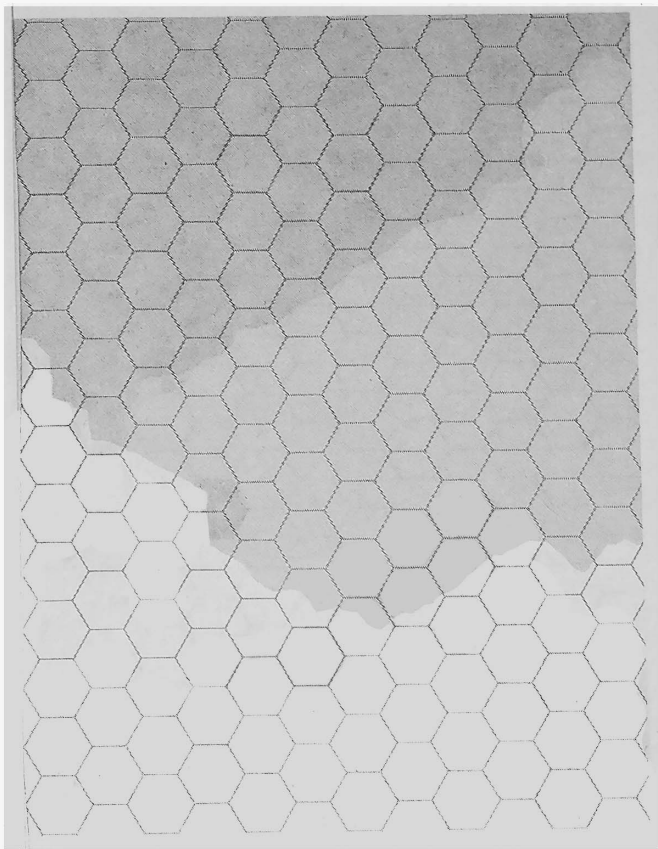
ANGEL | EVA-00 | EVA-01 | EVA-02

ANGEL | EVA-00 | EVA-01 | EVA-02

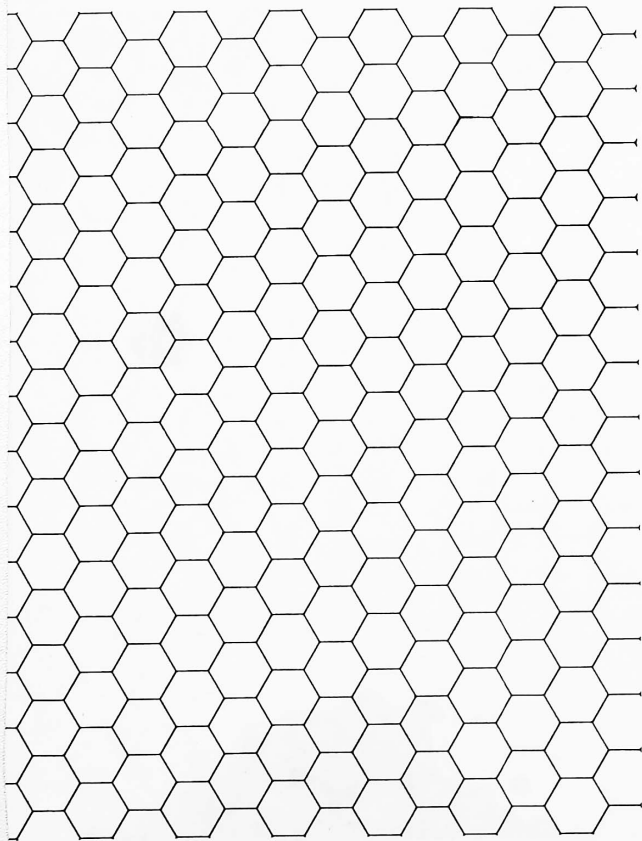
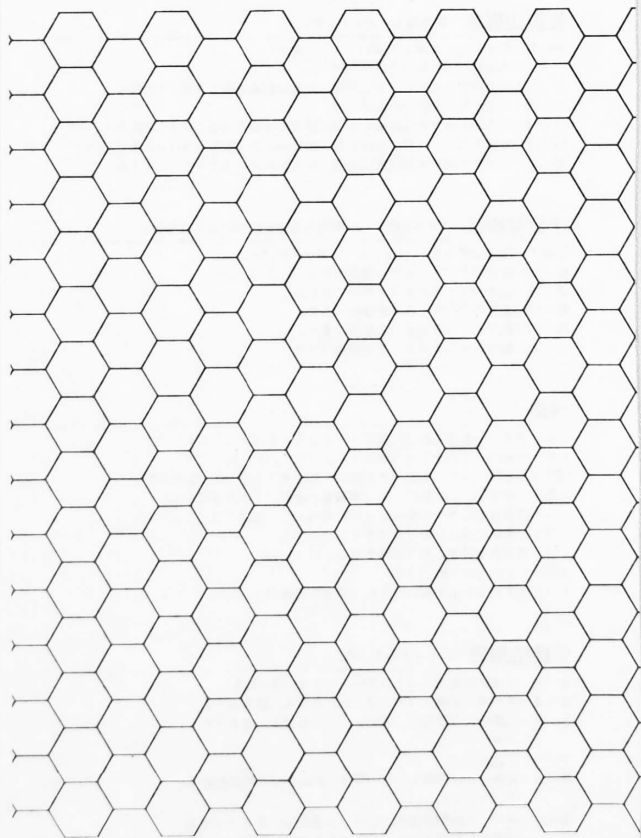
使徒

迎撃マップ

E
E
NERV
本部
E
E

E
E
E
E
E
E
E
E

戦闘マップA

戦闘マップB

戦闘マップC

使徒出現表（探査能力＋ダイス２個）

３以下…発見が遅れて本部の隣のマスに出現！
使徒解析表を振るとき－4される。
４～６…本部から２マス目に使徒出現。使徒解析表を振るとき－2される。
７～10…本部から４マス目に使徒出現。
11～14…本部から６マス目に使徒出現。使徒解析表を振るとき＋2される。
15～17…本部から８マス目に使徒出現。使徒解析表を振るとき＋4される。
18以上…本部から10マス目に使徒出現。使徒解析表を振るとき＋6される。

使徒解析表（ダイス２個振る。出現表で修正があればそれを加える）

５以下…情報はデータ１（外見）までしかわからない。
６～８…使徒のデータ２までを解析できた。
９～11…使徒のデータ４までを解析できた。
12～14…使徒のデータ６までを解析できた。
15～17…使徒のデータ８までを解析できた。
18………使徒のすべてのデータを解析できた。

得点

使徒にダメージを与えた（１回ダメージを与えるごとに１点）
エヴァやNERVを修理した（成功するごとに１点）
国連軍や迎撃システムを使って使徒の行動ポイントを－1した（１点）
武器を「準備完了」状態にした（準備完了状態にするたびに1点）
エヴァ搭乗者とのコミニケーションに成功した（成功するごとに１点）
エヴァの実験に成功した（成功するごとに１点）
エヴァ搭乗者を励ました（成功するごとに１点）
使徒にとどめを刺した（２点）
キャラクターをうまく演技できた（ＧＭの判断で1～３点）

使徒成長表（ダイス２個をふる）

２………使徒の行動ポイント（データ６）が＋3される。
３～４…すべての防御力（データ５）があがる。防御力＋2。
５～６…近距離の攻撃能力（データ３）があがる。命中力＋3、
ダメージ＋2。
７………変化無し。
８～９…遠距離の攻撃能力（データ８）があがる。射程距離＋2、
ダメージ＋2。
10～11…すべての攻撃方法のダメージがあがる。ダメージ＋3。
12………使徒の行動ポイント（データ６）が倍になる。

NERVシート

ターンメモ

- 8時（朝/自宅）
- 12時（昼/学校）
- 16時（夕刻/NERV）
- 20時（夜/自宅）
- 0時（深夜/自宅）
- 4時（早朝/自宅）

※使徒は3Dターン目に出現

1回目

1日目	2日目	3日目	4日目
1	7	13	19
2	8	14	20
3	9	15	21
4	10	16	22
5	11	17	23
6	12	18	24

2回目

1日目	2日目	3日目	4日目
1	7	13	19
2	8	14	20
3	9	15	21
4	10	16	22
5	11	17	23
6	12	18	24

ネルフデータ

1回目	探査能力：	2回目	探査能力：
	迎撃能力：		迎撃能力：
	援軍手配：		援軍手配：
HP：(100)			

精神状態表

1回目	シンジ		2回目	シンジ	
	レイ			レイ	
	アスカ			アスカ	

手順について

始めに

1．NERVモードのキャラクターを決める

⬇

キャラクター状態パート

2．キャラクター状態パートの表を振る

⬇

使徒出現パート

3．GMは使徒が何ターン目に出現するかをプレイヤーに秘密で振る（3D）

⬇

4．使徒が出現するまで、各プレイヤーは使徒出現パートの行動をとる

⬇

出撃パート

5．使徒が出現したら、「使徒出現表」を振る

⬇

6．「使徒出現表」の結果にそって迎撃マップに使徒のユニットを置く

⬇

7．「使徒解析表」を振る。結果に従ってGMは使徒のデータをプレイヤーに教える

⬇

8．使徒がNERV本部につくまで、各プレイヤーはエヴァ出撃パートの行動をとる

⬇

9．使徒がNERV本部についたら、（可能な分）キャラクターの取り合いをする

⬇

戦闘パート

10．NERVモードからエヴァモードに移行。行動ポイントの使い方が変わるのに注意

⬇

11．迎撃マップを戦闘マップに切り替えて、使徒を一番スミのマスに置く

⬇

12．戦闘パートの行動に従って戦撃をする

⬇

13．勝敗条件のいずれかを満たしたら戦闘パート終了。

⬇

14．1体目の使徒を倒したら3に戻る。2体目の使徒を倒したらゲーム終了。

キャラクター状態パート

葛城ミサト

2…………病気で家にいる。何事もなければずっと家にいる状態。ポイント1。
3〜5……夜勤あけ。NERVにいるが、これから帰って寝たい。ポイント3。
6〜8……通常勤務。家にいるが、これからNERVに向かう。ポイント6。
9〜11……出張中。第3新東京市の外にいる。ポイント3。
12…………非番。家でゴロゴロしている。ポイント6。

赤木リツコ

2…………病気で家にいる。何事もなければずっと家にいる状態。ポイント1。
3〜5……実験中でNERVにいる。ポイント4。
6〜8……通常勤務。NERVのベットで目をさます。ポイント6。
9〜11……出張中。第3新東京市の外にいる。ポイント3。
12…………非番。家でくつろいでいる。ポイント6。

冬月コウゾウ

2…………病気。何事もなければNERVの自室で休んでいる。ポイント1。
3〜5……出張中。第3新東京市にいる。ポイント3。
6〜8……通常勤務。NERVのベットで目をさます。ポイント6。
9〜11……出張中。第3新東京市の外にいる。ポイント3。
12…………非番。NERVの自室でくつろいでいる。ポイント6。

伊吹マヤ

2…………病気。何事もなければずっと家にいる状態。ポイント1。
3〜5……実験中でNERVにいる。ポイント4。
6〜8……通常勤務。NERVのベットで目をさます。ポイント6。
9〜11……実験中でNERVにいる。ポイント4。
12…………非番。家くつろいでいる。ポイント6。

戦闘パート行動表

●武器を配置する（指揮or 科学技術／目標値：23）
マップの好きな所に準備終了した武器を出現させることができる。

●エヴァの出撃準備をする（指揮or 科学技術／目標値：23）
NERVにいるときに選択できる。次ターンにエヴァが出撃可能に。

●エヴァ搭乗者を呼び寄せる（指揮or工作／目標値：23）
NERVへ搭乗者を呼ぶ。次ターンに到着。

●援軍の手配をする（工作／目標値：23）
NERVにいる場合に選択できる。成功するとNERVの援軍手配が+1。

●一級迎撃体勢をひく（指揮／目標値：23）
NERVにいる場合に選択できる。成功すると迎撃能力が+1。

●国連軍による迎撃（NERVの援軍手配／目標値：14）
次のターンだけ使徒の行動ポイントを−1できる。3回しか使えない。

●第3新東京市による迎撃（NERVの迎撃能力／目標値：14）
次のターンだけ使徒の行動ポイントを−1できる。ただし、0にはできない。

●エヴァの回収（自動的成功）
エヴァが行動不能になったとき、すみやかにNERV本部へ回収する。

●エヴァ搭乗者の集中治療（科学技術／目標値：23）
負傷した搭乗者を無理矢理出撃可能状態にする。治療ターンが−1。

使徒出現＆出撃パート行動表

出現	出撃	行動
●	×	**警戒体勢をしく（指揮／目標値：20）** NERVにいる場合に選択できる。成功するとNERVの探査能力が＋1。
●	●	**一紙迎撃体勢をひく（指揮／目標値：20）** NERVにいる場合に選択できる。成功すると迎撃能力が＋1。
●	●	**武器の準備をする（科学技術／目標値：武器による）** NERVにいる場合に選択できる。成功すると武器が準備終了の状態になる。
●	●	**武器を配置する（自動的成功）** NERVにいる場合に選択できる。準備が終了した武器を好きなマスに配置。
●	●	**エヴァやNERV本部の修理をする（科学技術／目標値：20）** NERVにいる場合に選択できる。エヴァやNERVのHPを1D回復。
●	×	**エヴァ搭乗者とコミュニケーションをとる（各相性／目標値：13）** 搭乗者と同じ場所にいるときに選択。成功すると精神状態が－1、相性が＋1。
●	●	**移動する（自動的成功）** いつでも選択できる。居場所を変える行動。
●	●	**援軍の手配をする（工作／目標値：20）** NERVにいる場合に選択できる。成功するとNERVの援軍手配が＋1。
●	×	**実験を行なう（科学技術／目標値：20）** 搭乗者がNERVにいるときに選択できる。成功すると精神状態が＋1。
●	●	**休息（自動的成功）** この行動に限り行動ポイントは消費しない。行動ポイントが＋4。
×	●	**エヴァ搭乗者を呼び寄せる（自動的成功）** NERVへ搭乗者を呼ぶ。次ターン到着。
×	●	**エヴァの発進準備（自動的成功）** NERVにいるときに選択できる。次のターンにエヴァが出撃可能に。
×	●	**国連軍による迎撃（NERVの援軍手配／目標値：14）** 成功すると＋4のボーナスで使徒解析表を振ることができる。
×	●	**N2爆弾を使う（NERVの援軍手配／目標値：14）** N2爆雷の使用を要請し、使徒の動きを一時的に止める。1度しか使えない。

MAGIUS

新世紀エヴァンゲリオンRPG

NERVキャラクターシート

プレイヤー名

キャラクター名
冬月コウゾウ

能力値

B：ボディ	7
M：メンタル	9
T：テクニック	9

HP	10

技能名（専門）

技能名	レベル	関連能力値	合計
指揮	4	メンタル9	13
科学技術	4	メンタル9	13
工作	5	メンタル9	14

エヴァ搭乗者との相性

搭乗者名	相性の基準値
碇シンジ	4
綾波レイ	5
S・アスカ・L	5

行動ポイント：
得点：

MAGIUS

新世紀エヴァンゲリオンRPG

NERVキャラクターシート

プレイヤー名

キャラクター名
葛城ミサト

能力値

B：ボディ	8
M：メンタル	8
T：テクニック	9

HP	14

技能名（専門）

技能名	レベル	関連能力値	合計
指揮	6	メンタル8	14
科学技術	1	メンタル8	9
工作	3	メンタル8	11

エヴァ搭乗者との相性

搭乗者名	相性の基準値
碇シンジ	7
綾波レイ	5
S・アスカ・L	6

行動ポイント：
得点：

MAGIUS

新世紀エヴァンゲリオンRPG

NERVキャラクターシート

プレイヤー名

キャラクター名
伊吹マヤ

能力値

B：ボディ	5
M：メンタル	9
T：テクニック	7

HP	13

技能名（専門）

技能名	レベル	関連能力値	合計
指揮	1	メンタル9	10
科学技術	5	メンタル9	14
工作	2	メンタル9	11

エヴァ搭乗者との相性

搭乗者名	相性の基準値
碇シンジ	5
綾波レイ	5
S・アスカ・L	5

行動ポイント：
得点：

MAGIUS

新世紀エヴァンゲリオンRPG

NERVキャラクターシート

プレイヤー名

キャラクター名
赤木リツコ

能力値

B：ボディ	6
M：メンタル	10
T：テクニック	8

HP	9

技能名（専門）

技能名	レベル	関連能力値	合計
指揮	1	メンタル10	11
科学技術	5	メンタル10	15
工作	2	メンタル10	12

エヴァ搭乗者との相性

搭乗者名	相性の基準値
碇シンジ	6
綾波レイ	3
S・アスカ・L	4

行動ポイント：
得点：

起動表

3………最悪のコンディション。シンクロ・レベルは0。
4～6…コンディションが優れない。シンクロ・レベルは1。
7～11…通常状態。シンクロ・レベルは2。
12～14…気分が高揚、または興奮状態にある。シンクロ・レベルは3。
15以上…極度の興奮状態にあり危険。シンクロ・レベルは4。

状態変化

状態変化表を振る条件……エヴァが最初にダメージをくらった
残りHPが5以下になった（判定に＋2）
他のエヴァが倒された（判定に＋6）

状態変化表

2………戦意喪失。シンクロ・レベルが－2。
3～4…あせる。シンクロ・レベルが－1。
5～6…変化なし。
7～9…集中力がアップ。シンクロ・レベル＋1。
10～12…ほとんど無我夢中の状態に。シンクロ・レベル＋2。
13以上…異常な興奮状態。シンクロ・レベル＋3。

エヴァ行動表

● **出撃する（自動的成功）**
Ｅマークの付いているマスから出撃。この行動をとると自動的に行動終了。
● **マップ上を1マス移動する（自動的成功）**
マップ上を１マス移動する。
● **アイテム・武器の準備をする（自動的成功）**
携帯している武器やアイテムをいつでも使える状態にする。
● **相手を攻撃する（手持ち武器―武器のペナルティ／目標値：敵回避力）**
手持ち武器技能で相手を攻撃。倍消費するとダメージが倍に。
● **銃を撃つ（銃器―武器のペナルティ／目標値：敵回避力）**
銃器技能で相手を攻撃。倍消費すると命中力が＋4に。
● **アイテムを使う（アイテムによる）**
準備したアイテムを使う。
● **アイテム・武器をしまう（自動的成攻）**
準備した銃をホルスターにしまったり、ナイフをさやに収めたりする。
● **使徒を抑え込み／目標値：使徒の回避力）**
使用を抑え込む行動。使徒は移動することができなくなり、回避力－6。
● **ATフィールドを展開する（自動的成功）**
ATフィールドを展開し、使徒のATフィールドを侵食・中和する。
● **修復する（シンクロ・レベルが4以上のときのみ／自動的成功）**
エヴァのHPを5点回復する。

MAGIUS

新世紀エヴァンゲリオンRPG

エヴァ搭乗キャラクターシート

プレイヤー名

キャラクター名

碇シンジ（初号機）

能力値

B：ボディ	9
M：メンタル	7
T：テクニック	8

HP 24

技能名（専門）

技能名	レベル	関連能力値	合計
手持ち武器	1	テクニック8	9
銃器	2	テクニック8	10
回避	1	テクニック8	9
抑え込み	2	ボディ9	11

現在値	シンクロ・レベル	行動ポイント
	0	−
	1	1
	2	2
	3	3
	4	4
	5	10

精神状態：3

得点：

起動表

3………最悪のコンディション。シンクロ・レベルは0。
4………コンディションが優れない。シンクロ・レベルは1。
5～12…通常状態。シンクロ・レベルは2。
13～15…気分が高揚状態にある。シンクロ・レベルは3。
16以上…深層心理に異常あり。シンクロ・レベルは4。

状態変化

状態変化表を振る条件……残りHPが5以下になった
アスカが倒された（判定に＋2）
シンジが倒された（判定に＋6）

状態変化表

3以下…気絶する。行動不能になり回収待ち状態に。
4～5…負傷し、痛みが走る。シンクロ・レベルが−1。
6～9…変化なし。
10～14…集中力がアップ。シンクロ・レベル＋1。
15以上…自分が押えられない。シンクロ・レベル＋3。

エヴァ行動表

●出撃する（自動的成功）
Eマークの付いているマスから出撃。この行動をとると自動的に行動終了。
●マップ上を1マス移動する（自動的成功）
マップ上を1マス移動する。
●アイテム・武器の準備をする（自動的成功）
携帯している武器やアイテムをいつでも使える状態にする。
●相手を攻撃する（手持ち武器−武器のペナルティ／目標値：適回避力）
手持ち武器技能で相手を攻撃。倍消費するとダメージが倍に。
●銃を撃つ（銃器−武器のペナルティ／目標値：敵回避力）
銃器技能で相手を攻撃。倍消費すると命中力が＋4に。
●アイテムを使う（アイテムによる）
準備したアイテムを使う。
●アイテム・武器をしまう（自動的成功）
準備した銃をホルスターにしまったり、ナイフをさやに収めたりする。
●使徒を抑え込む（抑え込み／目標値：使徒の回避力）
使徒を抑え込む行動。使徒は移動することができなくなり、回避力−6。
●ATフィールドを展開する（自動的成功）
ATフィールドを展開し、使徒のATフィールドを侵食・中和する。
●修復する（シンクロ・レベルが4以上のときのみ／自動的成功）
エヴァのHPを5点回復する。

MAGIUS

新世紀エヴァンゲリオンRPG

エヴァ搭乗キャラクターシート

プレイヤー名

キャラクター名
綾波レイ（零号機）

能力値

B：ボディ	7
M：メンタル	9
T：テクニック	7

HP 17

技能名（専門）

技能名	レベル	関連能力値	合計
手持ち武器	1	テクニック7	8
銃器	1	テクニック7	8
回避	2	テクニック7	9
抑え込み	1	ボディ7	8

現在値	シンクロ・レベル	行動ポイント
	0	−
	1	1
	2	2
	3	3
	4	4
	5	10

精神状態：3
得点：

起動表

3………最悪のコンディション。シンクロ・レベルは0。
4～6…コンディションが優れない。シンクロ・レベルは1。
7～9…通常状態。シンクロ・レベルは2。
10～13…ベストコンディション。シンクロ・レベルは3。
14以上…極度の興奮状態にあり危険。シンクロ・レベルは4。

状態変化

状態変化表を振る条件……エヴァが最初にダメージをくらった
残りHPが5以下になった(判定に+2)
レイが倒された(判定に+2)
シンジが倒された(判定に+4)

状態変化表

2………戦意喪失。シンクロ・レベルが−2。
3～4…あせる。シンクロ・レベルが−1。
5～6…変化なし。
7～12…集中力がアップ。シンクロ・レベル+1。
13～15…ほとんど無我夢中の状態に。シンクロ・レベル+2。
16………何かがはじけた。シンクロ・レベル+3。

エヴァ行動表

●**出撃する（自動的成功）**
Eマークの付いているマスから出撃。この行動をとると自動的に行動終了。
●**マップ上を1マス移動する（自動的成功）**
マップ上を1マス移動する。
●**アイテム・武器の準備をする（自動的成功）**
携帯している武器やアイテムをいつでも使える状態にする。
●**相手を攻撃する（手持ち武器―武器のペナルティ／目標値：敵回避力）**
手持ち武器技能で相手を攻撃。倍消費するとダメージが倍に。
●**銃を撃つ（銃器―武器のペナルティ／目標値：敵回避力）**
銃器技能で相手を攻撃。倍消費すると命中力が+4に。
●**アイテムを使う（アイテムによる）**
準備したアイテムを使う。
●**アイテム・武器をしまう（自動的成功）**
準備した銃をホルスターにしまったり、ナイフをさやに収めたりする。
●**使徒を抑え込む（抑え込み／目標値：使徒の回避力）**
使徒を抑え込む行動。使徒は移動することができなくなり、回避力−6。
●**ATフィールドを展開する（自動的成功）**
ATフィールドを展開し、使徒のATフィールドを侵食・中和する。
●**修復する（シンクロ・レベルが4以上のときのみ／自動的成功）**
エヴァのHPを5点回復する。

MAGIUS

新世紀エヴァンゲリオンRPG

エヴァ搭乗キャラクターシート

プレイヤー名

キャラクター名
惣流・アスカ・L（弐号機）

能力値

B：ボディ	10
M：メンタル	12
T：テクニック	8

HP 20

技能名（専門）

技能名	レベル	関連能力値	合計
手持ち武器	2	テクニック8	10
銃器	2	テクニック8	10
回避	1	テクニック8	9
抑え込み	1	ボディ10	11

現在値	シンクロ・レベル	行動ポイント
	0	−
	1	1
	2	2
	3	3
	4	4
	5	10

精神状態：3

得点：

新世紀エヴァンゲリオンRPG
決戦！ 第3新東京市

平成8年3月30日 初版発行

著者＝泥士朗／実験室
発行者＝佐藤吉之輔

発行所＝富士見書房
東京都千代田区富士見1-12-14
電話 営業部 03(3238)8531
編集部 03(3238)8588
〒102 振替 00170-5-86044
印刷所＝旭印刷
製本所＝本間製本
装幀者＝DESIGN STUDIO WIDE
PRINTED IN JAPAN
ISBN4-8291-4314-2 C0176

富士見ドラゴンブック

MAGIUSスタートブック

富士見書房編

アニメやコミックスに登場するヒーローみたいにかっこよく活躍してみたいファンタジー小説の主人公みたいに胸踊るような冒険を経験したい――そう考えたことはありませんか？そんなあなたの思いをかなえてくれるのが、「ＭＡＧＩＵＳ」なのです。ひとつの基本ルールから広がる無限の可能性……　いま、ＲＰＧの新しい世界が始まります。

富士見ドラゴンブック

五竜亭RPG

五竜亭の大騒動！

富永民紀／冒険企画局

今夜も「五竜亭」は大騒ぎ。冒険者たちは夜ごと酒を酌み交わし、冒険談義に花を咲かせる。さあ、きみも、彼らの仲間に入ってみないか？——ごぞんじ「ファンタジーＲＰＧクイズ」がＭＡＧＩＵＳサプリメントになって登場！　奇妙な仲間たちが繰り広げる大冒険、はてさて一体、どうなることやら……

「五竜亭ＲＰＧ」をプレイするには、「ＭＡＧＩＵＳスタートブック」が必要です。

MAGIUS

富士見ドラゴンブック

モンスターメーカー学園RPG

学園祭編

藤浪智之／鈴木銀一郎

小説やコミックスでおなじみのあのキャラこのキャラと一緒に、学園ライフを楽しんじゃおう！　学園祭を迎えて各サークルは準備に大騒ぎ、そこに巻き起こる珍事件・怪事件！ゲームマスターなしでプレイできるボードゲームスタイルだから、友だちを集めればすぐにプレイできちゃうぞ。

「モンスターメーカー学園ＲＰＧ」をプレイするには、「ＭＡＧＩＵＳスタートブック」が必要です。

富士見ドラゴンブック

スレイヤーズRPG
ナーガ様といっしょ♡

神坂 一 原作
中澤光博／ORG 著

な、な、なんと、あの『スレイヤーズ』がテーブルトークRPGになって登場だ！　原作のノリとギャグを見事に再現！　ゲームの進行役を務めるのは誰あろう、あの白蛇（サーペント）のナーガ様。アップテンポでコミカルな、ファンタジーRPGがきみを直撃だ。さあきみもナーガといっしょに冒険の旅にでよう！

「スレイヤーズRPG」をプレイするには、「MAGIUSスタートブック」が必要です。

富士見ドラゴンブック

天地無用！RPG
天地争奪戦
泥士朗／実験室

ＯＶＡでおなじみの『天地無用！魎皇鬼』がＲＰＧになって登場だ。天地をめぐって魎呼たち美女五人が繰り広げる恋のバトルロイヤル。そのためなら手段は無用！　数々のイベントをクリアーしながら、ライバルを蹴り落とし、天地のハートを射止めるのは、いったい誰だ！

「天地無用！ＲＰＧ」をプレイするには、「ＭＡＧＩＵＳスタートブック」が必要です。

富士見ドラゴンブック

ロケットガールRPG

野尻抱介

きみは、ソロモン宇宙協会のオービターに乗って、高度400kmの衛星軌道上にいる。慣性センサが故障、燃料残量は24ポイント。第２回収地点に着水するためには、あと20分で軌道離脱を開始しなくてはならない。さあ、きみならどうする……？
小説も好評発売中のロケットガールがＲＰＧになって登場。ＭＡＧＩＵＳのルールで有人宇宙飛行が『体験』できるぞ。

「ロケットガールＲＰＧ」をプレイするには、「ＭＡＧＩＵＳスタートブック」が必要です

富士見ドラゴンブック

蓬萊学園RPG

蓬萊83分署

賀東招二／遊演体

授業欠席常習犯から悪の秘密結社まで、蓬萊学園の闇に暗躍する犯罪者たち！　だれかが彼らと戦わねばならない。学園に秩序と平和をもたらさねば……そう、それが君たち公安委員の使命だ！　――生徒数10余万人の巨大学園「蓬萊学園」を舞台に繰り広げられる、本邦初、いや世界初の学園ポリスアクションＲＰＧ！

「蓬萊学園ＲＰＧ」をプレイするには、「ＭＡＧＩＵＳスタートブック」が必要です。

富士見ドラゴンブック

だんぢょん大作戦(オペレーション)

スレイヤーズRPG

神坂　一　原作
中澤光博／ORG　著

リナたち四人が挑むのは、昼なお暗き地下迷宮。めざすは金銀財宝モンスター!?　ダンジョンの中で遭遇する数々のイベントを決定するのは、な、なんとトランプ。イベントの内容が幾万通りにも変化するので、シナリオを準備しなくても毎回違った迷宮で遊べるぞ。さあ、お宝めざして、気まぐれダンジョンに挑戦だ！

「スレイヤーズＲＰＧ」をプレイするには、「ＭＡＧＩＵＳスタートブック」が必要です。

富士見ドラゴンブック

サイレントメビウスRPG

麻宮騎亜　原作
山北篤／F.E.A.R. 著

ＡＤ2026年東京。酸性雨の降る街で妖魔を追う６人の女戦士。彼女たちは自分の宿命に傷つきながら、今日もまた妖魔と戦う。
あの「サイレントメビウス」がついにＭＡＧＩＵＳとして登場！
原作の雰囲気を忠実に再現したルール。プレイのしやすさは、ＭＡＧＩＵＳだから保証済。
キミは、己の宿命に耐えられるか！

「サイレントメビウスＲＰＧ」をプレイするには、「ＭＡＧＩＵＳスタートブック」が必要です。

富士見ドラゴンブック

セイバーマリオネットJ-RPG
ぼくだけのアリシア

あかほりさとる 監修
Studio PACCHI 著

あかほりさとるの人気小説がＴＲＰＧになった！ きみはマリオネット改造マニアの少年となって、ジャポネスとゲルマニアの紛争に巻き込まれる。おっと待ってくれ。戦うのはきみじゃない！ ３人のマリオネットがきみの代わりに活躍するんだ。彼女たちはきみの改造で強くなる。きみはどんな女の子を育てるのかな？

「セイバーマリオネットＪ-ＲＰＧ」をプレイするには、「ＭＡＧＩＵＳスタートブック」が必要です。

TOKYO EYE-SHOT

シャドウラン シティファイル

江川 晃/グループSNE

富士見ドラゴンブック
13-13
560
新世紀エヴァンゲリオンRPG 決戦！第3新東京市
泥士朗／実験室
富士見文庫

ISBN4-8291-4314-2
C0176 P560E 定価560円
（本体544円）

ひとつのルールで無限の可能性……それが

人気アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』のＲＰＧがついに登場。西暦2015年、使徒の襲来により人類は未曾有の危機に直面する。通常兵器が通じない使徒に対抗できるのは人類の切り札〝エヴァンゲリオン〟しかない！　使徒対エヴァの激戦を忠実にシミュレーションするＲＰＧ。使徒の襲撃から第３新東京市を守るのだ！

「新世紀エヴァンゲリオンRPG」をプレイするには、「MAGIUSスタートブック」が必要です。

カバー原画/中山勝一
仕上げ/タツノコカラーセンター

MAGIUS Multiple Assignable Game Interface for Universal System
[富士見汎用システム]

新世紀エヴァンゲリオンRPG
決戦！第3新東京市

泥士朗/実験室

富士見文庫

富士見ドラゴンブック 13-13 560

新世紀エヴァンゲリオンRPG 決戦！第3新東京市 泥士朗/実験室 富士見文庫

ISBN4-8291-4314-2
C0176 P560E 定価560円
(本体544円)

ひとつのルールで無限の可能性……それが

人気アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』のRPGがついに登場。西暦2015年、使徒の襲来により人類は未曾有の危機に直面する。通常兵器が通じない使徒に対抗できるのは人類の切り札〝エヴァンゲリオン〟しかない！　使徒対エヴァの激戦を忠実にシミュレーションするRPG。使徒の襲撃から第3新東京市を守るのだ！

「新世紀エヴァンゲリオンRPG」をプレイするには、「MAGIUSスタートブック」が必要です。

ひとつのルールで無限の可能性……それが

シリーズ

1. MAGIUSスタートブック
2. 五竜亭RPG 五竜亭の大騒動！
3. モンスターメーカー学園RPG 学園祭編
4. スレイヤーズRPG ナーガ様といっしょ♡
5. 天地無用！RPG 天地争奪戦
6. ロケットガールRPG
7. 蓬莱学園RPG 蓬莱83分署
8. スレイヤーズRPG だんぢょん大作戦！
9. サイレントメビウスRPG
10. セイバーマリオネットJ-RPG ぼくだけのアリシア
11. 天地無用！RPG 騒動無用！
12. それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコRPG ゲットレディ、GO！
13. 新世紀エヴァンゲリオンRPG 決戦！第3新東京市

MAGIUS

富士見文庫

新世紀エヴァンゲリオンRPG

富士見ドラゴンブック206

新世紀エヴァンゲリオンRPG

決戦！第3新東京市

泥士朗／実験室

富士見文庫

納得の最新刊！

富士見ファンタジア文庫

ILLUSTRATED BY TOMOHIRO HIRATA

富士見書房

天地無用！ 映画公開迫る！ 天地無用！の本 絶賛発売中！

■富士見ファンタジア文庫

書名	著者
天地無用！魎皇鬼 千客万来編	長谷川菜穂子
天地無用！魎皇鬼 諸行無常編（上）・（下）	長谷川菜穂子
天地無用！魎皇鬼 天地様、ご乱心!?（上）	長谷川菜穂子
天地無用！魎皇鬼 混沌の覇者	長谷川菜穂子
魔法少女プリティサミー	黒 田 洋 介
魔法少女プリティサミー 高気圧少女編	黒 田 洋 介
天地無用！魎皇鬼 天地様、ご乱心!?（下） 4月上旬発売！	長谷川菜穂子
天地無用！in LOVE 夢の家 4月上旬発売！	ねぎしひろし

■富士見ドラゴンブック

書名	著者
MAGIUS 天地無用！RPG 天地争奪戦	泥士朗／実験室
MAGIUS 天地無用！RPG 騒動無用！	泥士朗／実験室

■角川コミックスドラゴンJr.

書名	著者
天地無用！魎皇鬼 ①～④ ④巻は4月4日発売!! 角川書店刊	奥田ひとし

DRAGON MAGAZINE COLLECTION SP

◀天地無用！キャラクターブック
まるごと阿重霞
ドラゴンマガジン編集部・編

天地無用！キャラクターブック▶
とことん魎呼
ドラゴンマガジン編集部・編

◀天地無用！キャラクターブック
あっぱれ美星（ミホ）&清音（キヨネ）
ドラゴンマガジン編集部・編

天地無用！キャラクターブック▶
なんたって砂沙美
ドラゴンマガジン編集部・編
4月上旬発売

DRAGON MAGAZINE COLLECTION

◀よくわかる天地無用！
天地無敵の美少女列伝
ドラゴンマガジン編集部・編

魔法少女プリティサミー▶
ザ・ファースト・コンクト
スタジオオルフェ・編

天地無用！ in LOVE
劇場版 4月中旬公開！

3月の新刊！

富士見ファンタジア文庫

無責任カルテット②
天使・失格
吉岡 平　イラスト／平田智浩
新興宗教教団（ブラック・セラフィム）に潜入したエドとケンに迫る危機！
エドはマチコと再会をはたせるのか!?

クレギオン
アフナスの貴石
野尻抱介　イラスト／弘 司
たった3人の会社なのに社長が失踪!!
残されたマージとメイの運命やいかに!?

ダンシングウィスパーズ④
堕（お）ちたる力たち
庄司 卓　イラスト／田沼雄一郎
アンティセナ光臨！ 大いなる技術が隠された
街に破壊の女神が舞い降りる!!

蓬莱学園──恋愛編──
パーフェクト・ラブレター
新城十馬他　イラスト／美樹本晴彦 他
十万人分の純情と無謀が詰まった巨大学園で
キケンなパッションが炸裂する待望の短編集

悪の改造人間純情編
俺の足には鰓（えら）がある
富永浩史　イラスト／あさりよしとお
俺は改造人間三葉虫男。愛のため彼女のため
倒すぜ蝗王アバドーン！（死ぬかも俺……）

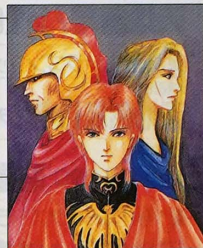
富士見ドラゴンブック

MAGIUS
新世紀エヴァンゲリオンRPG
決戦！ 第3新東京市　**泥士朗／実験室**
使徒VS.エヴァの戦いを再現するシミュレーション
RPG。守れ、第3新東京市！
© GAINAX／Project Eva.・テレビ東京・NAS

モンスター・コレクション 改訂版（上）
安田 均／グループSNE
「モンスター・コレクション」が大変身！
冒険者の必読書

富士見ドラゴンノベルズ

ディオン・スターファイア⑤
宿命の始動
マーガレット・ワイス 著　小林理子 訳
イラスト／藤貴紀子
ついに自ら王を名のったディオン。一方、アブデルの
陰謀で、サガンは指命手配される。

ディオン・スターファイア⑥
最後の守護者（ガーディアン）
マーガレット・ワイス 著　小林理子 訳
イラスト／藤貴紀子
いよいよ最終決戦が始まった！
ディオンは、銀河を救えるのか!?

DRAGON MAGAZINE COLLECTION SP

◀天地無用！キャラクターブック
あっぱれ美星（ミホ）&清音（キヨ）
ドラゴンマガジン編集部・編
絶賛発売中！

天地無用！キャラクターブック▶
なんたって砂沙美
ドラゴンマガジン編集部・編
4月上旬発売！

必勝！スレイヤーズ①②
ドラゴンマガジン編集部・編
絶賛発売中！

シャドウランシナリオ集
裏切りの構図
江川晃／グループSNE
カバーイラスト／士貴智志
3月末発売！

富士見ファンタジア文庫　**天地無用！の本**　4月上旬に発売決定!!

天地無用！ 魎皇鬼
天地様、ご乱心!?（下）
長谷川菜穂子
イラスト／大和田直之

天地無用！ in LOVE
夢の家
ねぎし ひろし
イラスト／堀内博之・大和田直之

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
お貼りください

東京都千代田区富士見1-12-14

富士見書房編集部

「富士見ドラゴンブック」係 行

住所	〒		
名前		(男・女)	歳
職業(学校名)		TEL	

● このアンケートをご返送くださった方の中から年1回抽選の上、100名様に記念品として小社オリジナルグッズを差し上げます。発表は発送をもってかえさせていただきます。ぜひご返送ください。

富士見ドラゴンブック愛読者カード

ご購読いただきありがとうございます。下記のアンケートにお答えください。今後の企画の参考にさせていただきます。

この本のタイトル	

●この本を何で知りましたか？

1. 新聞・雑誌を見て（誌名：　　　　　　　　　）
2. 書店で見て　3. 人に勧められて
4. その他（　　　　　　　　　）

●お買い求めの動機は？

1. ゲームデザイナーが好きだから　2. カバー（イラスト）がよいから
3. 原作、ジャンルが好きだから　4. 遊んでみて面白かったから
5. その他（　　　　　　　　　）

●RPGをプレイしたことがありますか？

1. ある（月に　　　回くらい）　2. ない

●雑誌「ドラゴンマガジン」を購読していますか？

1. 毎号　2. 時々　3. いいえ

●雑誌「RPGドラゴン」を購読していますか？

1. 毎号　2. 時々　3. いいえ

●どんなジャンルのRPGが好きですか？（複数解答可）

1. ファンタジー　2. SF　3. ホラー・伝奇　4. サイバーパンク
5. スポーツ　6. ミステリー　7. 学園モノ　8. 歴史、時代モノ
9. その他（　　　　　　　　　）

●あなたがRPGとしてリリースして欲しいタイトル（作品名、ジャンルなど）をお教えください。

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

●この本についてのご意見・ご感想をお書きください。